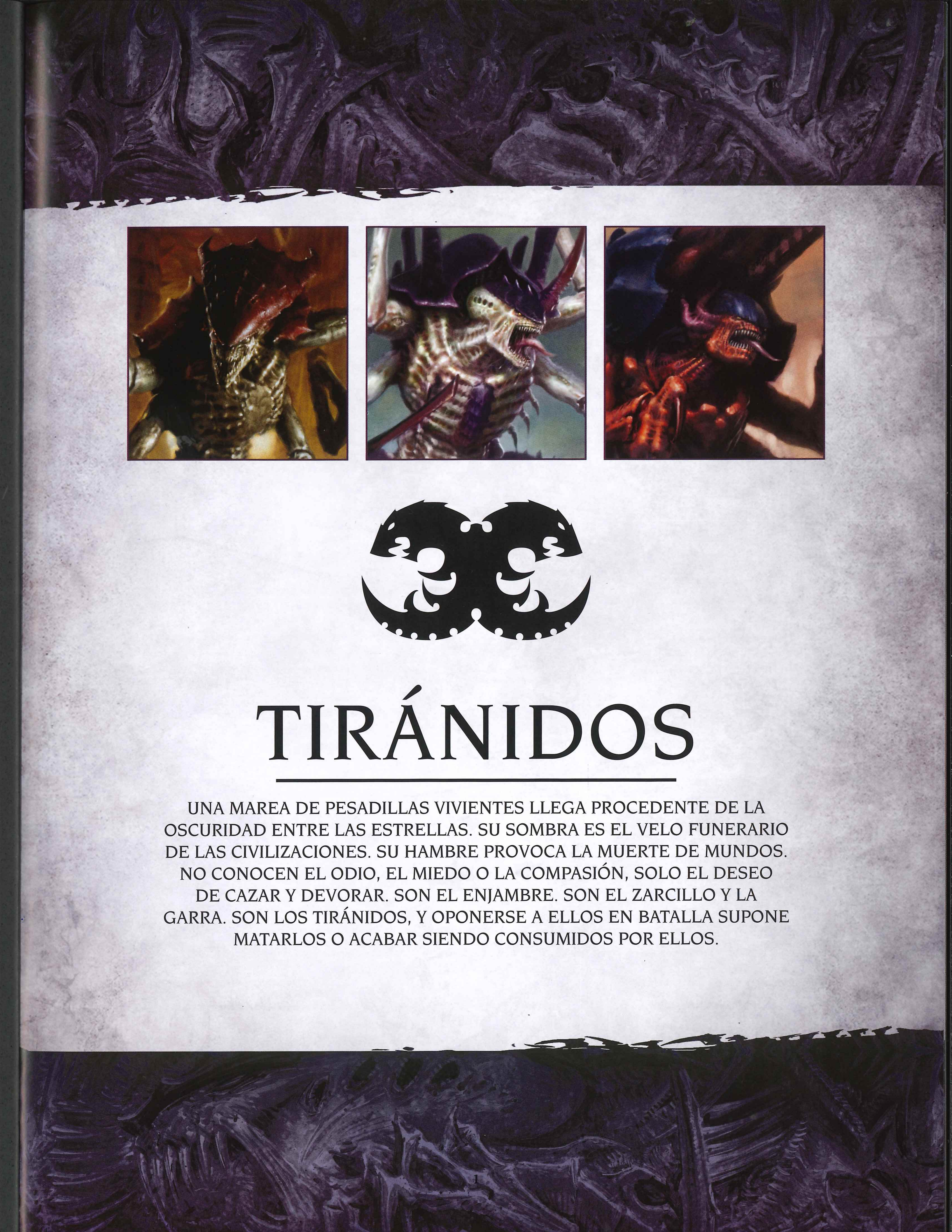
WARHAMMER 40,000

Δ INQ.REF XN77:/TYR-REF:R5

CODEX

TYRANIDS





TIRÁNIDOS

UNA MAREA DE PESADILLAS VIVIENTES LLEGA PROCEDENTE DE LA OSCURIDAD ENTRE LAS ESTRELLAS. SU SOMBRA ES EL VELO FUNERARIO DE LAS CIVILIZACIONES. SU HAMBRE PROVOCA LA MUERTE DE MUNDOS. NO CONOCEN EL ODIO, EL MIEDO O LA COMPASIÓN, SOLO EL DESEO DE CAZAR Y DEVORAR. SON EL ENJAMBRE. SON EL ZARCILLO Y LA GARRA. SON LOS TIRÁNIDOS, Y OPONERSE A ELLOS EN BATALLA SUPONE MATARLOS O ACABAR SIENDO CONSUMIDOS POR ELLOS.

ÍNDICE

PRODUCIDO POR EL WARHAMMER STUDIO

Con agradecimiento a the Mournival e Infinity Circuit por su ayuda con las pruebas de juego

Edición en castellano: Equipo de traducción de Games Workshop

British Cataloguing-in-Publication Data. Existe un registro disponible de este libro en la British Library. Las imágenes utilizadas tienen únicamente propósito ilustrativo.

Games Workshop Ltd, Willow Rd, Lenton, Nottingham, NG7 2WS
warhammer.com



INTRODUCCIÓN

Bienvenido al tomo de horrores inefables del *Codex: Tyranids*. Lo que sigue es una crónica de la raza más alienígena y hostil, abarcando su naturaleza y modo de combatir, los encarnizados encuentros con sus voraces enjambres y descripciones de sus innumerables y monstruosas bioformas. Sigue leyendo para conocer mejor a la Mente Enjambre y a su numerosa y hambrienta progenie.

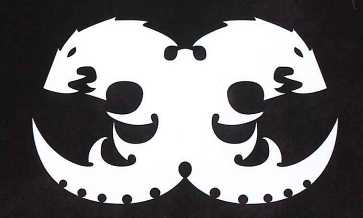
Los Tiránidos son una raza aparentemente infinita de formas de vida extragalácticas que existen para cazar, matar y devorar toda vida orgánica. Ya sean guerreros de ejércitos enemigos o biosferas de mundos verdes, todos son biomasa que es consumida por el enjambre. Esta materia prima se usa luego para generar más bestias de guerra Tiránidas con las que invadir mundos nuevos, y así el ciclo continúa.

Como si fueran los tanteos tentaculares de un monstruo increíblemente grande, las flotas enjambre Tiránidas se adentran cada día más en la galaxia. Por cada enjambre destruido por los desesperados defensores, otros tres vagan a la deriva a la luz de estrellas asediadas, listos para la batalla. A los Tiránidos no se les puede comprar, razonar o poner en fuga. Solo se puede luchar contra ellos o huir. E incluso entonces, su número inagotable y su hambre insaciable, hace que parezca poco probable que alguna estrategia ofrezca posibilidades de una victoria duradera o de supervivencia.

Reunir un ejército Tiránido es una experiencia distinta a cualquier otra en lo relativo a organización y juego de Warhammer 40,000. Pone a tu disposición el poder biológico de las flotas enjambre en la forma de innumerables mareas de bestias de guerra menores, bancos de bombas vivientes e imponentes monstruos quitinosos cuya fuerza y resistencia igualan a las máquinas de guerra más formidables del enemigo. Bandadas de depredadores alados que oscurecen el cielo, pesadas bestias de artillería, horrores subterráneos, abominaciones que arrojan toxinas, astutas bestias líderes sinápticas y bioformas psíquicas devastadoras: la gran variedad de criaturas Tiránidas disponibles es notable y te ofrece la oportunidad de adaptar tu enjambre a las tácticas que prefieras para cazar a tu presa.

Además, tomar el mando de un enjambre Tiránido te permite asumir el papel de la Mente Enjambre. Esta enorme conciencia gestáltica es lo que impulsa a los Tiránidos, y vestir su manto te da acceso a una gran variedad de habilidades psíquicas, estratagemas y tácticas con las que convertir tu fuerza en un arma de guerra viviente.

Pintar un enjambre Tiránido es una experiencia emocionante y única. Cada uno de ellos es un ejército de carne, colmillos, garras y quitina de una de las innumerables flotas enjambre, con su propia paleta de tonos biológicos pesadillescos, por lo que una colección de Tiránidos tiene un aspecto verdaderamente alienígena cuando se compara con las filas ordenadas y los vehículos blindados de las razas más convencionales de la galaxia. Pero recuerda, Comandante del Enjambre, que esos seres ahora son tu presa y nada más. Sigue leyendo para descubrir cuál es la mejor forma de devorarlos...



MÁS ALLÁ DE LA GALAXIA HUMANA, MÁS ALLÁ DEL ALCANCE DE LAS NAVES ESPACIALES Y LA ASTROTELEPATÍA, SE ENCUENTRA EL FRÍO INDESCRIPTIBLE DEL VACÍO INTERGALÁCTICO. POCOS SE HAN AVENTURADO EN ESTE REINO Y NINGUNO HA REGRESADO. ES LA GRAN BARRERA QUE DIVIDE UNA GALAXIA DE OTRA, UN LUGAR DONDE EL TIEMPO Y EL ESPACIO CONSPIRAN PARA MANTENER SEPARADOS LOS MUNDOS MEDIANTE DISTANCIAS INCONCEBIBLES.

SIN EMBARGO, EL VACÍO YA NO ESTÁ VACÍO. UNA INTELIGENCIA INMENSAMENTE ANTIGUA E IMPLACABLE SE MUEVE A TRAVÉS DEL FRÍO Y LA OSCURIDAD, CON SUS NUMEROSOS OJOS FIJOS EN LAS LEJANAS LUCES DE NUESTRA GALAXIA. EL GRAN DEVORADOR SE MUEVE ENTRE LAS ESTRELLAS Y ANHELA LA CARNE DE TODOS LOS QUE SE INTERPONEN EN SU CAMINO. A ESTE GRAN ORGANISMO, A ESTA MONSTRUOSA ENTIDAD SE LA CONOCE COMO LA RAZA TIRÁNIDA.

INCLUSO NOMBRANDO AL GRAN DEVORADOR, LAS CIVILIZACIONES DELATAN SU IGNORANCIA. CADA PENSAMIENTO Y ACCIÓN, CADA CHISPA DE VIDA EN LA RAZA TIRÁNIDA ESTÁ LIGADA E INTERCONECTADA EN UNA SOLA MENTE, UNA SOLA GRAN ENTIDAD QUE SE EXTIENDE A LO LARGO DE AÑOS LUZ DE ESPACIO Y ESTÁ CONTROLADA POR LA MENTE ENJAMBRE INMORTAL. MILLONES Y MILLONES DE TIRÁNIDOS SE ENCUENTRAN AL BORDE DE LA GALAXIA, PERO CADA UNO DE ELLOS NO ES MÁS QUE UNA SOLA CÉLULA EN EL CUERPO VIVIENTE DE LA MENTE ENJAMBRE, LA DEVORADORA DE PLANETAS.





EL GRAN DEVORADOR

Los Tiránidos son una raza de depredadores alienígenas que invade la galaxia desde el vacío más allá de sus límites. Como enjambres de insectos que caen sobre valiosas cosechas, devoran todo a su paso, consumiendo la vida de cada planeta y no dejando nada más que rocas inertes. Son una amenaza para todas las especies inteligentes de la galaxia, y su número es incalculable.

Desde hace siglos, los Magi Biologis y Ordo Xenos del Imperium han tratado de dar sentido a la amenaza Tiránida. Es muy revelador que, con la galaxia al borde de la Tercera Guerra Tiránida y después de que la Humanidad haya librado innumerables batallas contra tales alienígenas insaciables, estas luminarias sigan desconcertadas y horrorizadas a partes iguales.

La tecnología de los Tiránidos es completamente biológica y mucho más avanzada que cualquier otra que la Humanidad haya visto en sus milenios de conquista. Sus bestias de guerra están acorazadas con placas quitinosas, o poseen defensas naturales tales como habilidades camaleónicas o velos de nubes de esporas exhaladas. Los cañones Tiránidos, las espadas, las naves de transporte y hasta las naves de vacío son seres vivos que suelen adoptar la forma de simbiontes injertados en su criatura anfitriona para usarlos en batalla. La munición Tiránida es igualmente orgánica, ya se trate de escarabajos voraces quitinosos, gotas de ácido o bioplasma, fragmentos perforadores de armaduras o erupciones de bioelectricidad. Desde espadas que roen la carne de sus víctimas hasta esporas de toxinas hechas a medida, parásitos armados y armas aun más extrañas, los Tiránidos muestran una capacidad infinita para convertir los mecanismos de la vida en la tarea de propagar la muerte.

Esto proporciona una de las pocas certezas que tiene la Humanidad respecto a los Tiránidos: su raza parece estar diseñada únicamente para la guerra. Se ha observado que pocos Tiránidos individuales muestran algo más que la sensibilidad más rudimentaria. Más bien, cada Tiránido parece ser una sola célula de un superorganismo galáctico infinitamente vasto. La humanidad ha llamado a esta presencia guía la Mente Enjambre.

LA MENTE ENJAMBRE

Según lo que los Magi Biologis han podido determinar, es la Mente Enjambre la que impulsa a los enjambres de Tiránidos hacia el núcleo galáctico. Mediante la red de control sináptica generada por nodos-bestias especializadas en medio de las filas Tiránidas, la influencia de la Mente Enjambre se extiende a través de campos de batalla, mundos e incluso por la inmensidad del vacío. Dondequiera que las grotescas bionaves de las flotas enjambre se arremolinan para atacar, la presencia de la Mente Enjambre se mueve con ellas y les permite cazar y luchar con una sincronicidad sobrenatural.

La Humanidad desconoce lo que en realidad es la Mente Enjambre. Se han hecho intentos para dominar el miedo a lo desconocido al afirmar que esta sensibilidad alienígena es un dios, un metadepredador galáctico, una presencia psíquica gestáltica e innumerables otras explicaciones aún más extrañas. Sin embargo, la verdad es que la Mente Enjambre está más allá de la comprensión de las razas sensibles de la galaxia, igual que lo están del ganado que cultivan y matan. Esto, al parecer, es todo lo que la vida biológica representa para la Mente Enjambre; no trata de comunicarse con ella, sino que la considera una simple presa para ser encontrada y devorada.

MUERTE DE MUNDOS

Desde que se encontró la primera flota enjambre tiránida, el número de estos invasores alienígenas aumenta a un ritmo alarmante. Cada vez más flotas enjambre surgen del vacío extragaláctico, mostrando adaptaciones nuevas y métodos depredadores horriblemente inventivos. Se enrollan y sondean como zarcillos de un monstruo gigantesco. Empujan desde las franjas, atraviesan el plano galáctico y aplastan y destruyen todo lo que tocan.

La primera advertencia que la mayoría de planetas percibe del acercamiento de los Tiránidos es la Sombra en la Disformidad. Esta señal psíquica avanza por delante de las flotas enjambre como un banco sofocante de niebla metafísica. Su estática psíquica anuladora interrumpe la comunicación astropática, dejando mundos aislados frente al ataque del enjambre. Atormenta mentes y almas, propagando una paranoia y un miedo irracionales entre sus presas. Los psíquicos son los más afectados, ya que sus sentidos son mucho más susceptibles a este asalto. Si buscan emplear sus poderes mientras están envueltos por la Sombra en la Disformidad, cabe la posibilidad de que enloquezcan o que se maten por la chirriante cacofonía alienígena que sobrecarga sus mentes.

Luego llegan los propios Tiránidos. Naves enjambre se deslizan desde la oscuridad como depredadores oceánicos que surgen para alimentarse. Destruyen las plataformas de defensa y las naves de guerra que buscan contenerlos, se sitúan en órbita sobre los mundos presa y arrojan billones de organismos guerreros para comenzar la caza. Al principio, la presa se defiende, los láseres de defensa disparan a las naves espora y los monstruos alados de los cielos, las naves giran en espiral entre los depredadores que descienden con sus armas encendidas. En el suelo, guerreros controlan sus almenas y desatan tormentas de fuego para reducir a los Tiránidos atacantes a montículos de cadáveres carbonizados. Sin embargo, a medida que llegan más y más oleadas, los cañones empiezan a enmudecer. Las aeronaves y las máquinas de guerra son destruidos uno a uno, destrozados o invadidos, y sus tripulaciones devoradas. Caen las barricadas.

Los defensores se convierten en presas que gritan y huyen. Bajo la influencia de esporas tiránidas microscópicas, incluso la biosfera del planeta se vuelve contra la presa, ahogándola con toxinas y disolviéndola en biomasa cruda lista para ser devorada. Solo una vez ya se ha asegurado la victoria, los Tiránidos comienzan a alimentarse; la papilla biológica fluye por vastos tubos de alimentación para reabastecer a las naves enjambre que esperan en órbita, succionando el mundo como garrapatas hasta que no queda nada más que un orbe sin vida, colgando frío y muerto en el vacío.

PRIMER CONTACTO

El primer contacto registrado entre el Imperium y los Tiránidos se produjo en el mundo de Tyran Primus en 745.M41. Fue el conflicto que vería a la Humanidad poner un nombre a esta nueva amenaza alienígena, y vio el comienzo del ataque de la Flota Enjambre Behemoth por el espacio imperial. Pero, no fue el único contacto temprano entre los Tiránidos y su presa.

Es difícil decir con certeza cuándo se encontró la Humanidad por primera vez con la amenaza Tiránida. Algunos registros sugieren que la Humanidad, y también los Aeldari del mundo astronave Iyanden, descubrieron una extraña megaestructura Tiránida de quitina y tejido encefalítico en el sistema Tiamet, en el mundo selvático de Ziaforia, ya en M35. Se dice que este edificio se extendía por un continente entero y que proyectaba una señal psíquica tan poderosa que provocó convulsiones fatales en los Aeldari. Se rumorea entre los Ordo Xenos que dicha estructura, y otras similares, permanecen hasta el día de hoy, aparentemente alzadas por las extrañas bestias de la Flota Enjambre Tiamet con un propósito aún no revelado.

Luego están las siniestras historias del sector Helican en M36, que hablan de horrores alados y coinciden con la inteligencia del Ordo Xenos en que se trata de la Flota Enjambre Ouroboros. Los Genestealers supuestamente indígenas de las lunas de Ymgarl también han sido descubiertos en los años posteriores como organismos de vanguardia de flotas enjambre invasoras. Se cree que el Imperio T'au puede haber luchado contra las hordas tóxicas de la Flota Enjambre Gorgona durante siglos. Mientras tanto, quién puede decir qué antepasados de la amenaza Tiránida se han encontrado a razas como los Necrones, sin mencionar a otras civilizaciones imperios xenos más pequeñas o aisladas. Después de todo, quienes acaban devorados por la amenaza Tiránida no sobreviven para contar sus historias.



Sin embargo, para esos pocos humanos privilegiados por poseer conocimientos de los Tiránidos, y lo bastante desafortunados como para tratar de acabar con su amenaza, la muerte de Tyran Primus sigue siendo el primer contacto conocido con este nuevo y espantoso enemigo.

LA MUERTE DE TYRAN

La primera pista del horror que caería sobre Tyran Primus fue descubierta por exploradores imperiales. Mientras hacían un censo de los mundos cercanos al lejano puesto de avanzada de Tyran Primus, se encontraron con planetas enteros despojados de toda vida biológica. Ni siquiera las bacterias más simples sobrevivían en esas rocas. Lo que los exploradores habían descubierto eran los primeros mundos devorados por la Flota Enjambre Behemoth, tras su larga e inerte travesía a través del vacío intergaláctico. Hasta ahora solo había consumido mundos sin vida sensible para defenderlos, ya que sus reservas se habían agotado después de muchos años de hibernación. Muy pronto canalizaría la biomasa recién absorbida en enjambres de bestias de guerra para comenzar la invasión propiamente dicha. Sin embargo, los exploradores carecían de contexto para percibir el peligro implícito de este horrible misterio. El puesto de avanzada de Tyran continuó informando sobre mundos muertos pero la advertencia pasó desapercibida.

Que el puesto de avanzada de Tyran tuviera alguna posibilidad de prepararse para el ataque se debió a la pura casualidad. Una nave de reconocimiento que regresaba de su misión se encontró con una gran nube de objetos no identificados al borde del sistema Tyran. Cuando esos mismos objetos resultaron ser extrañas minas biológicas, la nave de reconocimiento se abrió camino para escapar de la nube convergente y regresó a Tyran Primus con

su terrible mensaje de alarma. Pocos días después, comenzó la invasión.

El Magos Varnak, al mando del Adeptus Mechanicus, demostró que el puesto de avanzada de Tyran Primus no era una presa fácil. Ubicado en una antigua cadena de islas volcánicas, la base se fortificó para resistir las tormentas y bestias de los salvajes océanos de Tyran. Además, contaba con una guarnición sustancial de soldados del Adeptus Mechanicus y el Astra Militarum, varios escuadrones de cazas de combate y cuatro enormes láseres de defensa orbital situados en el interior de los silos de ceramita. Cubiertas de escudos de vacío, estas enormes instalaciones tenían el apoyo de una formidable red de emplazamientos de armas y búnkeres clase Proteus. Era una fuerza defensiva que había visto a Tyran Primus resistir más de lo que le correspondía en los asaltos xenos y herejes durante siglos. Sin embargo, frente al ataque de la Flota Enjambre Behemoth, las defensas del puesto de avanzada resultaron deficientes.

Los láseres de defensa de Tyran Primus abrieron fuego cuando las primeras naves xenos entraron en órbita. Durante más de una hora, los cielos azotados por la tormenta sufrieron explosiones mientras los artilleros de la base se defendían de los invasores. Cuando los sistemas de enfriamiento de los láseres de defensa empezaron a fallar y a sobrecalentarse, los invasores se retiraron. El Magos Varnak ordenó a su pequeña flota hostigar a las naves que se retiraban, pero la estrategia fue una locura. Al penetrar en la nube de esporas que enmascaraba a la flota xenos, las naves perseguidoras descubrieron que solo una docena de naves biológicas habían sido destruidas de una flota de miles. Tras atraer a los cruceros lejos de Tyran, el enjambre de vacío cayó sobre las naves imperiales. La matanza que siguió fue terrible; una nave tras otra cayeron destrozadas por zarcillos enormes, o fueron despojadas de toda vida tras el abordaje de enjambres de Genestealers, Devoradores y otras bioformas monstruosas.

Con los cruceros del Imperium destruidos, la flota enjambre regresó a Tyran Primus. Miles de Tiranocitos descendieron sobre el mundo. Aunque las defensas láser destruyeron a muchos, centenares más se estrellaron contra los mares. Las aguas se agitaron e hirvieron cuando los invasores emergieron de sus vainas y se abrieron paso a través de los feroces habitantes de los océanos de Tyran, antes de escalar las murallas del puesto de avanzada. Al principio, las ráfagas disciplinadas de la Guardia Imperial hicieron retroceder a las criaturas. Los oficiales gritaron órdenes a través de la lluvia torrencial y andanadas de potencia de fuego atravesaron las filas xenos. Oleadas interminables de Hormagantes y Genestealers fueron destrozadas, con sus cadáveres asfixiando las zonas de muerte azotadas por la lluvia entre los bastiones. Los cazas Relámpago se precipitaron a través de los cielos azotados por rayos, destruyendo las vainas entrantes con fuego de precisión antes de girar para interceptar nuevos objetivos.



Después, el láser de defensa septentrional enmudeció. Miles de Gárgolas se habían arrojado a su garganta, obstruyendo los proyectores de rayos. A continuación, el láser de defensa oriental dejó de disparar cuando un Cárnifex atravesó el muro de acero reforzado, pisoteó a los defensores y se lanzó contra las líneas de enfriamiento. Uno a uno, los cazas Relámpago fueron derribados con los motores ahogados por las esporas y las cabinas destrozadas por Arpías chillonas. Cuando más zonas de la red de defensa se oscurecieron, los Tiranocitos empezaron a caer sobre la base.

Una hora después, el puesto de avanzada de Tyran estaba prácticamente perdido. Los bastiones fueron invadidos o destruidos, los láseres de defensa enmudecieron. Incluso los Guardias de Catachan, considerados los hombres y mujeres más leales, abandonaron sus puestos y huyeron de la lluvia torrencial en busca de un escape que no existía. Aquí y allá, los focos de resistencia aún se mantenían bajo la mirada atenta de un oficial valiente o temerario, pero uno a uno se fueron extinguiendo. Solo quedaba el búnker de mando, y sus paredes comenzaron a agrietarse bajo el impacto de golpes masivos. A través de las pocas pantallas que aún funcionaban, Varnak vio la avalancha de xenos arrasando su base, destruyendo todo lo que encontraban a su paso. Finalmente, la puerta adamantina del búnker cedió y los Tiránidos entraron en el complejo de mando. Los Guardias Imperiales y Skitarii se defendieron con lanzallamas y fósfex, pero los alienígenas pululaban a través de abrasadores fuegos y lograron abrirse camino.

Mientras los Hormagantes entraban en el centro de mando, Varnak susurró una última oración al Omnissiah y activó un interruptor, enviando un códice de datos a las profundidades de la base. Este códice sería el legado perdurable de Tyran Primus, y que meses después recuperaría el Inquisidor Kryptman, un hombre que dedicó su vida a luchar contra la amenaza tiránida. Pero hasta la llegada de Kryptman, el destino de Tyran Primus pasó desapercibido para el Imperium durante muchos años. Encontró un planeta devastado y estéril, con nada que ver con el mundo oceánico que había sido.

El planeta se había secado y toda vegetación y gota de agua habían sido consumidas. Cuando Kryptman revisó los registros automáticos del códice de datos, supo todo el horror de la caída de Tyran. Sin perder tiempo, el Inquisidor decidió advertir al resto de la galaxia del horror que se avecinaba desde más allá de las estrellas: Kryptman los llamó “Tiránidos” en honor al mundo que habían aniquilado. Las Guerras Tiránidas habían dado comienzo.

No podemos sobrevivir a esto. La humanidad no puede sobrevivir a esto. En un solo día han cubierto este planeta con una avalancha de cuchillas vivientes y bocas con colmillos de aguja. Si realmente son innumerables, nuestra raza está condenada a una muerte violenta ...

-Magos Varnak, extracto de sus últimas palabras



FLOTAS ENJAMBRE

Incluso una sola flota enjambre es una amenaza terrible, y muchos zarcillos de la Mente Enjambre se abren paso en el espacio asentado. Peor aún, una de los puntos fuertes de los Tiránidos es su capacidad para asimilar y adaptarse a las tácticas de sus presas; a medida que aparecen más flotas tiránidas, la Mente Enjambre aprende más rápido a combatir mejor a la galaxia.

Si bien varían enormemente en tamaño, composición, apariencia y método depredador, la mayoría de flotas enjambre tiránidas tienen algunas características clave en común. Todas consisten en una serie de naves enjambre, cada una un organismo que se dirige al vacío enfundada en una armadura quitinosa de unos metros de espesor y con una piel carnosa adaptada para hacer frente al frío del espacio. Aunque se ha observado una variedad casi infinita de formas físicas entre las naves enjambre, la mayoría cuenta con una serie de zarcillos con cola y garras en forma de gancho lo suficientemente grandes como para enrollarse alrededor de naves de guerra de kilómetros de largo y aplastarlas hasta convertirlas en chatarra. Picos inmensos, fauces con colmillos y colosales probóscides succionadoras son igualmente adecuados para consumir la biomasa cosechada de un mundo moribundo o para devorar una fortaleza espacial capturada. Sin embargo, a pesar de su gran y monstruoso poder, son las hordas de organismos guerreros que nacen dentro de las cámaras de órganos de cada nave enjambre las que representan la mayor amenaza para sus mundos presa.

Las pocas almas valientes que se han adentrado en los túneles capilares y cavidades pulsantes de una nave enjambre y han regresado con vida hablan de biopaisajes monstruosos. Olas interminables de organismos guerreros se generan dentro de los burbujeantes sacos de órganos de sus cámaras reproductivas. Arcos de corrientes bioeléctricas saltan entre nodos sinápticos del tamaño de torres eléctricas, o envuelven las figuras latentes de las Reinas Norn, que despiertan para dirigir los enjambres de invasión a distancia. Oleadas de bestias centinelas silbantes recorren los túneles intestinales y atraviesan las paredes membranosas para caer sobre los invasores desde todas partes. Tras ellas vienen enormes Tervigones, bestias de progenie que no duermen y que engendran organismos cazadores de sus tórax grotescamente hinchados. Pero lo peor de todo es la visión de enjambres interminables de bestias de guerra, desde Hormagantes, Termagantes y Gárgolas, hasta los inmensos y terribles biotitanes, mantenidos en bioestasis para desatar un apocalipsis en el planeta en el que se les libera. Basta con que una única nave enjambre de este tipo se abra camino a través de una flotilla de monitores de defensa y siembre un enjambre de invasión en la superficie de un mundo presa. No obstante, las naves enjambre rara vez viajan solas. Cuando una flota entera de estos monstruos del vacío desciende, sus engendros pueden despojar de vida a un sistema planetario en cuestión de semanas.

DEPREDADORES CAUTOS

En sus continuos intentos de codificar la amenaza tiránida, y quizás para reducir su terror omnipresente, los xenobiólogos imperiales han puesto nombre a muchas

flotas enjambre. Se ha observado que cada una de estas bioflotillas tiene ciertos rasgos unificadores que distinguen a sus naves enjambre y organismos guerreros de los de otras flotas, y caracterizan el horror de su ataque. La coloración es uno de esos factores unificadores; las criaturas de la Flota Enjambre Behemoth, por ejemplo, tienen pieles de color azul y malva, mientras que las de la Flota Enjambre Kraken son de color rojo sangre, y las de la omnipresente Flota Enjambre Leviatán suelen ser moradas. No está claro qué importancia tiene la coloración unificadora para esta especie. Abundan las teorías de todo tipo, desde el reconocimiento instintivo entre bioformas de flotas diferentes, hasta tácticas de terror depredadoras o intentos de confundir e hipnotizar a las presas con patrones cambiantes de sus placas de armadura quitinosa.

Cada flota enjambre tiene patrones y estrategias de caza distintivos, como si cada una fuera un intento de la Mente Enjambre de refinar diferentes métodos de eliminar a las formas de vida sensibles de la galaxia. Por ejemplo, los organismos guerreros de la Flota Enjambre Jormungandr, favorecen el asalto subterráneo y despliegan inmensos enjambres de bioformas serpenteantes tuneladoras para atacar a sus víctimas desde abajo. La Flota Enjambre Gorgona es famosa por las nubes de esporas tóxicas y agentes de guerra biológica que desata en batalla, obligando a su presa a luchar no solo contra las abominaciones tentaculares que destrozan sus filas, sino también contra las esporas tiránidas microscópicas que buscan obstruir sus pulmones y disolver sus órganos desde dentro. Se ha observado que otras flotas enjambre despliegan masas de tanques vivientes que estremecen el suelo, enjambres de monstruos alados que oscurecen el cielo, progenies elusivas de depredadores alfa camaleónicos, mareas interminables de bestias de guerra prescindibles y otras muchas permutaciones estratégicas.

Muchas flotas enjambre hacen gala de una notable capacidad para aprender y adaptarse tras cada derrota. Una táctica que funciona bien a los defensores en un campo de batalla resulta inútil en el siguiente, pues los Tiránidos manifiestan alguna contramedida adaptada rápidamente. Guerreros veteranos que desplegaron rondas de destrucción de tanques que antes veían a los monstruos tiránidos más grandes estallar como sacos de despojos comprueban horrorizados que esos mismos proyectiles rebotan en los caparazones de armaduras recién engrosadas. Escuadrillas de bombarderos se elevan para hacer llover la muerte sobre los enjambres de abajo, solo para descubrir que esta vez, la Mente Enjambre ha engendrado bandadas de bioformas aladas que caen sobre las naves y las destrozan. Las toxinas genéticas adaptadas que disolvieron a los Tiránidos en un puré espasmódico en un enfrentamiento anterior ahora resultan ineficaces contra la química corporal alterada de la siguiente oleada de bestias de guerra lanzada por la Mente Enjambre. Lo más inquietante de todo es cuando tales adaptaciones comienzan a manifestarse preventivamente, no solo en diferentes campos de batalla, sino en enjambres de flotas distintas. No está claro cómo los Tiránidos comunican lecciones tan duras, pero sugiere posibilidades horribles para las razas presas cada vez más asediadas.

FLOTAS ESCINDIDAS

Uno de los aspectos más insidiosos de la amenaza tiránida es lo difícil que es erradicar incluso uno solo de sus zarcillos. Si una flota enjambre es derrotada de manera decisiva en un planeta o en el vacío, una parte de su fuerza suele escapar. Ya sea corriendo por instinto primario o guiados por la Mente Enjambre, los organismos se ocultan en el suelo o huyen del escenario de guerra. Para el mundo, esto significa una nueva pesadilla cuando el enemigo al que creía haber derrotado aparece nuevamente de guaridas ocultas, años o siglos después del ataque tiránido original.

A una escala más amplia, este fenómeno es más problemático. Si un zarcillo de una flota enjambre se hace añicos por una batalla o una catástrofe, sus supervivientes se convierten en flotas escindidas: ecos menores de la amenaza anterior, lo bastante pequeños para escapar al vacío y reunir sus fuerzas. Con el tiempo, la flota escindida atacará de nuevo tras devorar biomasa suficiente para reponer sus filas y beneficiarse de las lecciones aprendidas de la derrota de sus primogenitores.

"No busques honor en la batalla contra los Tiránidos. Su pura monstruosidad se mofa de tales nociones. Los Tiránidos nos ven como carne, materia viva a la que devorar o corromper, así que nuestros propios cuerpos se vuelven traidores. Los Tiránidos nos arrastran a su nivel animal y convierten la guerra en una lucha por la supervivencia entre depredador y presa. He visto cómo se tragaban enteros a campeones valientes y grandes espadachines, que han terminado muerto de manera ignominiosa disueltos en las tripas de algún horror. He visto púas quitinosas perforar la armadura y la carne para depositar parásitos que devoran vivos a sus huéspedes sin que estos puedan defenderse. He visto a héroes nobles derretirse como sebo, hincharse y estallar como ampollas de sangre o morir asfixiados por la espuma negra de sus propios pulmones. No, los Tiránidos no nos tratan con honor, y nosotros tampoco deberíamos hacerlo con ellos. Son una plaga. Una plaga que deberíamos exterminar".

- Magos-Antipathus Jarvyn Jaxx, "Tesis Exterminus"



LA SOMBRA EN LA DISFORMIDAD

Asentada como un vasto y terrible velo a través de innumerables mundos, la Sombra en la Disformidad anuncia la llegada de las flotas enjambre Tiránidas. Es un fenómeno de pesadilla que, ya sea por accidente o no, ha demostrado ser un arma terriblemente eficaz contra muchas de las razas sensibles de la galaxia.

La disformidad es una dimensión extraña de energías en cambio constante situada tras la corteza del espacio real. Es un infinito agitado y misterioso en cuyas corrientes se reflejan las pasiones, obsesiones, dolores y alegrías de todos los seres vivos. Ha sido tanto una bendición como una perdición para las razas conscientes de la galaxia. Es una fuente de poder casi ilimitada para quienes saben aprovecharla; es el océano del que fluyen los dones de los psíquicos. También es el medio por el cual la Humanidad se extendió por las estrellas, y en el que el Imperium del Hombre ha viajado y mantenido comunicaciones interestelares. Sin embargo, también es el reino de los sentimientos atemporales y malévolos nacidos de las emociones primarias de los seres vivos y empeñados en consumir la realidad.

Debido a estas entidades hostiles, denominadas daemons, se debe extremar la precaución al tratar con la disformidad. No queda más alternativa que correr el riesgo; sin usar las energías del mar de almas, cada sistema establecido se convierte en la llama de una vela aislada en medio de la oscuridad, esperando ser apagada.

Este indefenso estado de aislamiento es el que la Sombra en la Disformidad impone a la presa de los Tiránidos. El fenómeno en sí es una señal psíquica sofocante que rodea a las flotas enjambre, extendiéndose a grandes distancias y en todas direcciones. Aunque razas tan avanzadas como los Aeldari siguen siendo incapaces de explicar cómo, la Sombra se abre paso en los sentidos de los mortales e interfiere en su conexión con la disformidad. Incluso para las criaturas más torpes, es una experiencia inquietante y provoca ansiedad, paranoia y pánico que se extienden a la población. Una sensación de pavor omnipresente incita a las multitudes a la violencia y ve a los agoreros tomar las calles antes de que lleguen las primeras advertencias de la proximidad de los Tiránidos.

Sin embargo, son los seres psíquicamente sintonizados los que perciben más la Sombra en la Disformidad. Los psíquicos humanos, Eztrambótikos Orkos y prácticamente toda la raza Aeldari se encuentran entre esos desafortunados, ya que su sensibilidad psíquica los hace muy vulnerables a los insidiosos efectos de la Sombra. Algunos han descrito el fenómeno como un velo entumecedor de estática que llena sus pensamientos y les

impide pensar o hablar. Para otros es el chillido de millones de horrores sin nombre, el interminable raspado de garras en sus mentes o la aparición de un terror existencial tan agudo que solo les permite seguir respirando bajo su velo. Los que intentan emplear activamente poderes psíquicos mientras están envueltos por la Sombra en la Disformidad son los más afectados. Incluso acceder a sus dones requiere un esfuerzo extremo, y puede volverlos locos o matarlos debido a una hemorragia craneal explosiva.

Esencialmente, los astrópatas que intentan enviar llamadas de socorro a todo el Imperium ven ahogados sus gritos mentales y la mayoría de las veces sufren una muerte dolorosa antes de poder atravesar el velo psíquico. Los navegantes sufren igualmente; sus terceros ojos están cegados y sus mentes abrumadas por la Sombra, así que los intentos de guiar las naves de evacuación a un lugar seguro, o las naves de guerra al rescate de mundos asediados acaban en desastre y muerte. Gracias a la Sombra en la Disformidad la mayoría de los mundos imperiales acosados por los Tiránidos deben luchar solos, sin ayuda e incapaces siquiera de gritar.

Los humanos no son las únicas víctimas de este fenómeno. Para la mayoría de divisiones de la raza Aeldari, el simple hecho de estar cerca de los Tiránidos conlleva un tormento que deben luchar por ignorar para poder contraatacar. Además, los dones psíquicos precognitivos de los que depende su menguante raza son prácticamente inútiles una vez que la Sombra en la Disformidad se asienta sobre ellos. La hechicería de la disformidad flaquea tan fácilmente como los poderes psíquicos santificados, dejando incluso a los sirvientes de los Dioses Oscuros aullando con impotente furia mientras los Tiránidos descienden sobre ellos. Solo las razas inactivas psíquicamente, como los T'au o los Necrones, tienen menos que temer de la Sombra, pero incluso así, la insidiosa Mente Enjambre tiene métodos con los que armar su voluntad gestáltica contra ellos para reclamar la victoria.

GUERRA PSÍQUICA

No está claro cómo las bestias de guerra tiránidas manifiestan poderes que se hacen eco de las habilidades psíquicas de las diversas razas de las que se alimentan. Sin embargo, cuanto más tiempo llevan las flotas colmena sus zarcillos hacia la galaxia, y cuanto más enjambres emergen de la oscuridad exterior del vacío, más tiránidos se han observado adaptando cada vez más bioformas cuyas habilidades hacen precisamente eso. Algunos xenobiólogos postulan que estas criaturas están desviando energía disforme de una manera controlada, totalmente alejada de todo lo logrado por cualquier otra forma de vida conocida. Otros creen que son las energías sinápticas de la propia Mente Enjambre las que están siendo canalizadas a través de los tejidos sinápticos encefálicos de los Tiránidos antes de desatarse en explosiones sibilantes de energías letales proyectadas como campos de fuerza relucientes, amplificadas en gritos psíquicos que destrozan la cordura. o empleadas para conducir a las bestias de enjambre menores a una frenética furia asesina.

Para los que se enfrentan a los Tiránidos, tales teorizaciones académicas suenan vacías; solo importa que los Tiránidos son capaces de emplear una gama espantosa de habilidades psíquicas para destrozar las mentes y los cuerpos de sus presas con facilidad.



FENÓMENOS INEXPLICABLES

Cuanto más tiempo estudian los eruditos de la galaxia la amenaza tiránida, más desconcertados quedan por las extrañas interacciones de los xenos con la disformidad. De algún modo los Tiránidos parecen empíricamente inertes. El Ordo Xenos ha reunido registros que muestran flotas escindidas tragadas por aberturas de la disformidad, solo para emerger de otros fenómenos inmateriales en regiones completamente diferentes de la galaxia. Si las naves de la mayoría de las razas se hundieran a través de la disformidad de esta manera, probablemente saldrían muy dañadas o mutadas, en caso de emerger. Sin embargo, las naves enjambre parecen ilesas por su experiencia, surgiendo de las turbulentas mareas del espacio disforme tan hambrientas y mortales como siempre. Peor aún, más de uno de esos zarcillos ha estallado directamente en medio de un sistema establecido.

Los Inquisidores del Ordo Xenos y las tropas de élite de los Vigías han descubierto otro fenómeno en los últimos siglos. Los Genestealers se cuentan entre los organismos de vanguardia de las flotas enjambre más prolíficas, avanzando por delante de los enjambres como polizones a bordo de naves imperiales e infiltrándose en los mundos humanos. Desde los horrores de Ghosar Quintus se sabe que estas criaturas hacen algo más que cazar. Los Genestealers infectan organismos presa secuestrados con una maldición genética que pone a las víctimas bajo el dominio de los Genestealers. Cada vez más población presa es inducida a la fuerza o nace en el Culto Genestealer resultante, manteniéndose bajo la piel de la civilización imperial hasta el día en que estalla una rebelión en toda regla. Si esto no bastara, se ha sugerido que los cultos pueden transmitir algún tipo de señal psíquica masiva, aunque está más allá incluso de los magos más talentosos descifrar su naturaleza o mecanismo exacto. Lo que parece evidente es que las flotas enjambre perciben este faro sutil y lo siguen hasta nuevos puntos de alimentación. Una fusión tan impía de potencial psíquico y sináptico humano y tiránido da un indicio de las pesadillas que están por venir...

BEHEMOTH
PRIMERA GUERRA TIRÁNIDA

Behemoth fue la primera flota enjambre reconocida por el Imperium del Hombre. Tras aniquilar el puesto de avanzada de Tyran Primus, avanzó a través del espacio poblado, formando una línea directa hacia el imperio estelar de Ultramar de los Ultramarines. Impulsada por un hambre primigenia incontrolable, la flota enjambre parecía tan imparable como poco sutil.

Gracias al esfuerzo del Inquisidor Kryptman, que siguió la estela de la Flota Enjambre Behemoth, la advertencia llegó a Ultramar antes que los Tiránidos. Los Ultramarines reunieron a todo su Capítulo para hacer frente al ataque. Organizaron los poderosos regimientos de defensa de Ultramar y las flotas de vacío bajo su estandarte. Aún así, apenas bastó para detener la furia de la Flota Behemoth.

Los Tiránidos invadieron un mundo tras otro, consumiendo biomasa y redoblando sus filas rumbo a Macragge, el planeta del Capítulo de los Ultramarines. El idílico mundo jardín de Prandium fue arrasado. Las cavernas de Calth se convirtieron en osarios sangrientos. Una matanza siguió a otra, hasta que fue en Macragge donde se decidió el destino de la Primera Guerra Tiránida. Allí, el Señor del Capítulo Marneus Calgar dirigió a sus guerreros en una campaña magistral, haciendo todo lo posible para resistir las oleadas de la flota enjambre y reducir su fuerza. El propio Calgar fue gravemente herido por la monstruosa bioforma del Señor de la horda en la Batalla de la Cresta de Acero Frío, y durante un tiempo pareció que la Flota Enjambre Behemoth lo consumiría todo. Finalmente, una emboscada realizada por la diezmada flota de vacío de los Ultramarines y la recién llegada Flota Tempestus logró destruir a la flota enjambre sobre el mundo anillado de Circe. Entretanto, en la superficie de Macragge, los enjambres Tiránidos fueron por fin derrotados gracias a la resistencia inquebrantable de los Ultramarines que guarnecían las fortalezas polares del planeta. Sin embargo, aquella victoria tuvo un coste terrible para los defensores; La valiosa 1.ª Compañía de los Ultramarines quedó eliminada hasta su último integrante. Fue una herida de la que los Ultramarines tardarían en recuperarse.

LA BEHEMOTH

Flotas escindidas de la Behemoth se dispersaron desde Macragge y continúan atormentando a Ultramar y al Imperium hasta el día de hoy. Se caracterizan por una brutal falta de sutileza bastante en desacuerdo con la astucia de los zarcillos recién llegados. Los que han luchado contra esta flota enjambre y de algún modo han sobrevivido, informan de enormes bestias de guerra fuertemente blindadas como Cárnifex y Tiránofex.

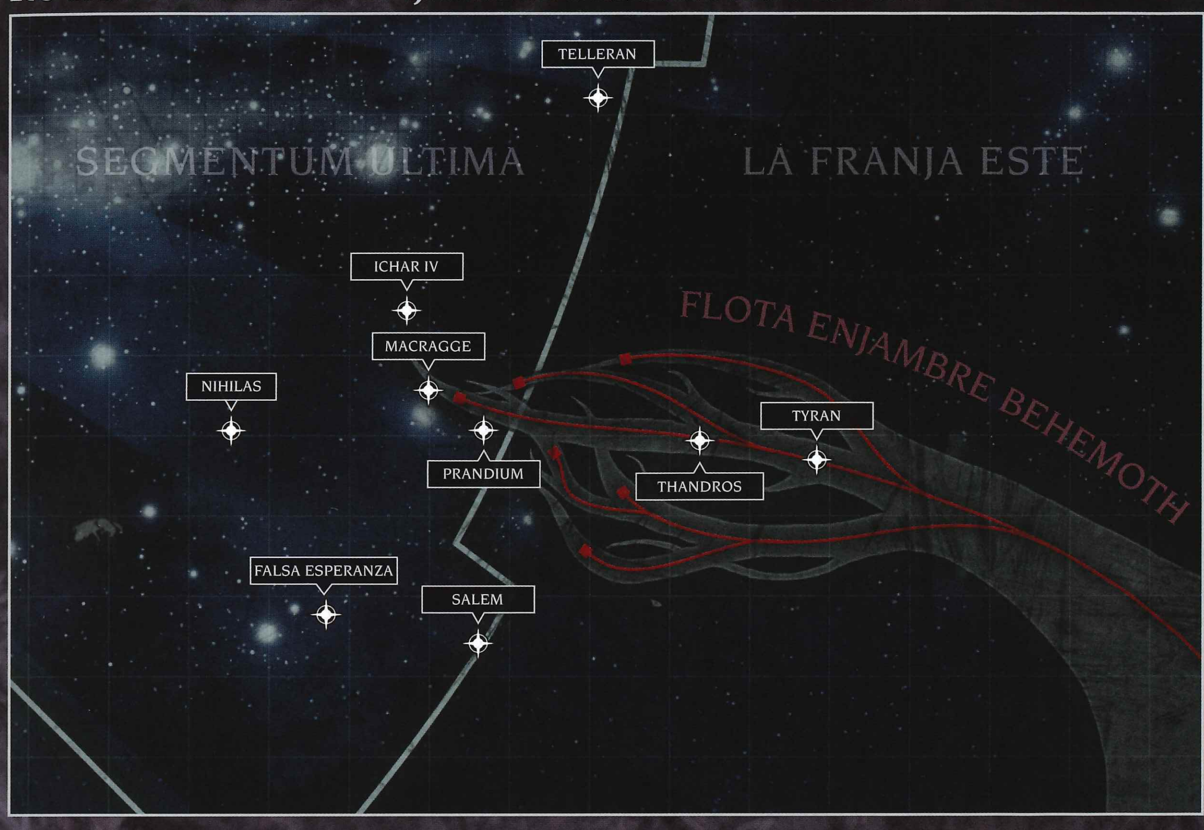
Con el apoyo de la bioartillería y los enjambres de bestias menores, estas fortalezas vivientes atraviesan la tierra en estampida y se lanzan contra cualquier obstáculo que se interponga en su camino. Las naves ejambre en órbita desatan una oleada tras otra, mientras la Mente Enjambre busca doblegar a su presa con golpes brutales antes de asestar el golpe de gracia e iniciar su festín de la victoria.

“Una amenaza alienígena ha surgido desde más allá del abismo. Un enjambre tan vasto que tapa las estrellas. Este horror no lucha ni por el poder ni por el territorio, sino por alimentar un hambre tan insaciable que acabará devorando toda la galaxia”.

- Inquisidor Kryptman



RUTA DE LA FLOTA ENJAMBRE BEHEMOTH 745. M41



BATALLA POR MACRAGGE

El asalto a Macragge mostró lo devastadoras que pueden ser las tácticas de fuerza bruta de la Flota Enjambre Behemoth. El planeta no solo estaba vigilado por plataformas de defensa orbitales y una poderosa flota de astronaves, sino que en superficie contaba con fortalezas polares, regimientos de milicias de defensa de Ultramar y compañías enteras de Ultramarines. La mayoría de invasores habría huido ante tal despliegue de fuerzas, pero no ocurrió así con la Flota Enjambre Behemoth. Tan feroces fueron sus primeras oleadas de ataques, que las naves y plataformas imperiales reunidas no pudieron evitar que sembrara enjambres de invasión en Macragge. Los defensores, que se creían protegidos desde los cielos, fueron atacados y obligados a replegarse mientras la batalla aún se desarrollaba en órbita. Fue el caos creado por estos aterrizajes iniciales y el liderazgo estratégico del Señor de la horda lo que obligó a Marneus Calgar a ponerse a dirigir la batalla de superficie en persona, desviando su atención de la que se desarrollaba en el espacio. Sin embargo, si bien el Señor del Capítulo se enfrentaba a una situación cada vez más dura en el planeta, las defensas orbitales se veían también golpeadas por una oleada tras otra. En el noveno ataque, ya no quedaba nada de las plataformas de defensa salvo tumbas ensangrentadas. Si Calgar no hubiera sobrevivido para regresar al espacio y comandar la contienda allí, y si la Flota de batalla Tempestus no hubiera llegado a tiempo para prestar su ayuda, Ultramar podría haberse convertido en un nombre trágico para ser vengado. Incluso así, cuando las fuerzas del vacío pudieron por fin regresar y reforzar a los defensores en superficie, las fortalezas polares yacían en ruinas, un testimonio del hambre insaciable de la Flota Enjambre Behemoth.



ENJAMBRES DE INVASIÓN

Un ataque Tiránido es un espectáculo desgarrador. Los cielos se oscurecen con turbulentas nubes tóxicas y las figuras descendentes de cientos de miles de Tiranocitos con las progenies tiránidas. Grandes enjambres de monstruos voraces se precipitan por la tierra, masacrando todo a su paso. Sin embargo, en medio de todo ese horror y caos, se observa un patrón insidioso.

Si bien cada flota enjambre muestra sus propios métodos depredadores y tácticas instintivas, la mayoría invade y consume mundos presa de manera muy similar. Esto se puede ver en las estrategias empleadas por las sucesivas oleadas de ataque tiránidas, en la aparición de diferentes bioformas en respuesta a la condición de los defensores y su mundo, y en las tácticas cambiantes empleadas por los enjambres Tiránidos tanto en el planeta como en el vacío arriba.

La pesadilla comienza con ataques de sondeo destinados a probar y socavar las defensas del mundo presa. Los organismos de vanguardia, que pueden haber permanecido meses o incluso años al acecho en el planeta, de repente pasan a la ofensiva. Los Líctores y Genestealers actúan como saboteadores y asesinos, interrumpiendo los canales de mando y las cadenas de suministro con sus ataques o sembrando el terror entre la población presa. Al mismo tiempo, las oleadas de naves de invasión biológicas se precipitan desde el cielo. Muchas son derribadas por disparos de baterías y naves de combate, pero son más las que impactan en la superficie del planeta y se abren para arrojar enjambres de invasión prescindibles. Impulsadas por criaturas sinápticas como Guerreros Tiránidos, Tervigones y Tiranos de enjambre, las mareas quitinosas de Termagantes y Hormagantes se lanzan contra las defensas del enemigo. Superan todo tipo de resistencia destrozando columnas blindadas que huyen en busca de seguridad y masacran guarniciones atrapadas tras sus propias líneas de defensa.

Sin embargo, este no es el propósito principal de las primeras oleadas. Apoyadas desde arriba por miles de bandadas de Gárgolas, las primeras oleadas permiten a la Mente Enjambre acorralar a la presa, debilitar sus municiones y su espíritu, y comprobar dónde son más firmes sus defensas.

Con las líneas de batalla firmemente trazadas, la naturaleza de los siguientes enjambres de invasión se adapta en función de la resistencia que la Mente Enjambre haya encontrado. Si la presa se oculta dentro de recintos fortificados o se ha trasladado a complejos subterráneos, las oleadas de seguimiento incluyen grandes enjambres de Mántifex, Trigones y Mawlocs. Aumenta el número de tanques vivientes tipo Cárnifex o Exocrinos, listos para derribar defensas especialmente formidables. Si la presa resulta resistente en los cielos, la Mente Enjambre arroja contra ella a bandadas de Arpías, Aerovoros del enjambre y monstruosos Harridans para aplastarlo. Las presas que buscan librar una guerra más metafísica pueden encontrarse con oleadas de Neurotropos y Maleceptores, mientras que las que ignoran ataques más directos se ven socavadas por las emanaciones tóxicas de Venóntropos y Toxicrenos.

Uno a uno, los bastiones supervivientes de la presa son derribados. Sus ejércitos



caen derrumbados por el desgaste o destruidos en poderosos conflictos. Donde encuentra la resistencia más acérrima, la Mente Colmena despliega las formas colosales de biotitanes como el Hierofante o el Hierodulo, abominaciones capaces de derribar a los Gargantes Orkos o a las deidades mecánicas del Adeptus Titanicus. Poco a poco los fuegos de la batalla se desvanecen, y lo que fue una guerra de resistencia se convierte en un cruel juego del gato y el ratón, con los últimos defensores supervivientes buscando contraatacar o escapar.

A estas alturas, las estrategias de la Mente Enjambre han vuelto a cambiar y nuevas bioformas comienzan a aparecer en medio del cambiante panorama del mundo torturado. Sin que los defensores lo sepan, se ha desatado otra guerra junto a la suya. Es un conflicto que se libra a un nivel microscópico, ya que cuando sus primeros enjambres de invasión atacan a los defensores del planeta, las naves enjambre también siembran su atmósfera con nubes de esporas hostiles que dedican a pervertir la biosfera. Cuando los ejércitos presa han sido derrotados, la misma biología del planeta también ha sido derrocada y aprovechada para los viles propósitos de los Tiránidos. Horribles chimeneas de esporas de carne y quitina surgen de la agitada superficie del mundo. Junto a las repugnantes Quistesporas caídas desde órbita, estas bioformas bombean nubes tóxicas cada vez más densas que aceleran la subsunción de la biosfera del planeta. Pozos digestivos burbujeantes se abren de par en par, grotescas tripas del tamaño de lagos en las que se deposita la biomateria pura para su descomposición. Los nodos sinápticos pulsantes brotan como hongos colosales, ampliando la influencia de la Mente Enjambre y fortaleciendo el control de la Sombra en la Disformidad. Bioestructuras extrañas y horribles surgen alrededor o en medio de los reductos de la presa, descomunales garras y nidos de zarcillos que destrozan fortificaciones y propagan infestaciones parasitarias.

Mientras tanto, las bestias alimentadoras de los enjambres de invasión trabajan duro. Desde el comienzo de la invasión, enjambres de máquinas devoradoras orgánicas conocidas como Devoradores se han movido por la tierra engullendo heridos y muertos por igual. Ahora, billones de estas horribles criaturas recorren continentes enteros, llenando sus gargantas hasta el punto de estallar antes de deslizarse a pozos digestivos para ser procesadas junto con la biomasa que han recolectado. Al mismo tiempo, los Harúspex avanzan pesadamente por la tierra, tragándose entera cualquier presa que los desafíe y atiborrándose de los caídos, antes de vomitar sus restos en los pozos para su digestión.

Solo cuando los últimos destellos de resistencia se han extinguido comienza la etapa final de la invasión. Las naves enjambre se agrupan en órbita baja alrededor de torres capilares que como garrapatas, se adhieren a la carne del ganado. Allí se alimentan de la biomasa acumulada del mundo sacrificado y de sus propios muertos, mientras se bombea a las torres para ser devorados. Despiadadamente hambrientos, los enjambres Tiránidos derriban las estructuras defensivas y las montañas en busca de minerales que puedan extraer del interior. Drenan los océanos del mundo convirtiéndolos en llanuras estériles de lecho rocoso agrietado. Devoran hasta el último trozo de vida orgánica a nivel bacteriano. Al final, incluso la atmósfera del mundo es saqueada, su capa protectora arrancada y esparcida por el vacío. Para cuando las naves colmena se elevan al frío espacio para seguir su camino, no queda nada del mundo presa excepto una cáscara fría y muerta.



EL ARSENAL VIVIENTE

El armamento y equipo tiránido son completamente orgánicos. Algunos ejemplos de ello, como los caparazones de armadura quitinosa, la piel camaleónica o las vejigas de gas que arrojan esporas, son parte integral de los organismos guerreros. El resto parecen haber sido criados en las entrañas de las naves enjambre para injertarse simbióticamente a las bioformas.

Los organismos guerreros tiránidos y su armamento viviente son una visión repulsiva y aterradora. Es difícil para sus enemigos percibir dónde termina la bestia de guerra y dónde comienzan sus armas, ya que los dos están inextricablemente unidos mediante túbulos pulsantes, crecimientos quitinosos y franjas membranosas de carne fusionada. Son pocos quienes escapan de los colmillos y las garras feroces que casi todos los Tiránidos tienen, ni de los análogos resbaladizos armados con cañones o espadas que lleva la mayoría. La verdad es que cualquier parte de la anatomía de un organismo guerrero es un arma, desde sacos de toxinas virulentas o bioácidos corrosivos, hasta púas carnosas listas para empalar presas, u otras armas aún más extrañas y horribles. A los que no están capacitados para descubrir tales amenazas y contrarrestarlas, les aguarda una miríada de destinos horribles. Muchos guerreros han muerto tras creer que habían cortado las armas de un Tiránido de su cuerpo, o tras detener un golpe obvio de una hoja quitinosa, solo para ser empalados con aguijones ocultos, golpeados por bioarmas situadas en la cola o enredados en nidos de zarcillos secundarios.

En realidad, la distinción entre los Tiránidos y su equipo solo existe en las mentes de las especies presa ya que cada Tiránido es un arma viviente igual que los simbiontes que maneja. Además, la naturaleza extraña y la rápida adaptabilidad de esta tecnología orgánica rivaliza incluso con las razas presa más avanzadas. Permite a los Tiránidos arrastrar a sus víctimas a una carrera armamentista febril en la que la mayoría de presas está mal equipadas para seguirles el ritmo, y pronto se ven fatalmente superadas en número, combate y estrategia.



DEVORADOR

El devorador es un arma de proyectil cuyo cañón es un cono largo de carne que se descompone lentamente. Habitando esta masa fétida hay colonias enteras de gusanos. Al enviar una descarga bioeléctrica a través del cono, el portador del arma lanza descargas de estos gusanos que se abren paso a través del sistema nervioso de sus víctimas hasta llegar al cerebro, causándole tal agonía en el proceso que incluso las que no mueren a menudo enloquecen. Los devoradores más grandes disparan sanguijuelas roecerebros, una adaptación particularmente grande y desagradable de la bioforma básica.

PERFORACARNE

El perforacarne es una madriguera orgánica dentro de la cual habitan escarabajos barrenadores. Cuando se dispara el arma, estimula a los escarabajos a lanzarse desde el cañón con sus patas traseras parecidas a pulgas. Luego, las criaturas pasan sus últimos segundos de vida masticando frenéticamente los cuerpos de sus víctimas. Se ha visto a los perforacarne lanzar muchos tipos diferentes de escarabajos, desde criaturas con quitina endurecida que perforan armaduras hasta seres bañados en sustancias bioquímicas incendiarias; a estos últimos se los denomina bichos abrasivos.

LANZADARDOS

Normalmente incluidos a pares, los lanzadardos se conectan a las vías respiratorias internas de su organismo hospedador a través de tubos de carne gomosa que se introducen en sus cuerpos. Con un espasmo de exhalación agudo, la bestia guerrera envía aire presurizado a través de sus lanzadardos para disparar una lluvia de púas quitinosas contra el enemigo. Los proyectiles están recubiertos con neurotoxinas a medida para que el más mínimo rasguño resulte fatal a la presa. Eso, si alguna sus víctimas sobrevive lo bastante al empalamiento de los fragmentos de quitina como para llegar a sentir el efecto de las toxinas.

"Los Tiránidos son criaturas de nuestras pesadillas más oscuras. Pero recuerda esto: pueden sangrar y pueden morir…"
- Inquisidor Kryptman, antes de su excomulgación

PROYECTILES DEPREDADORES

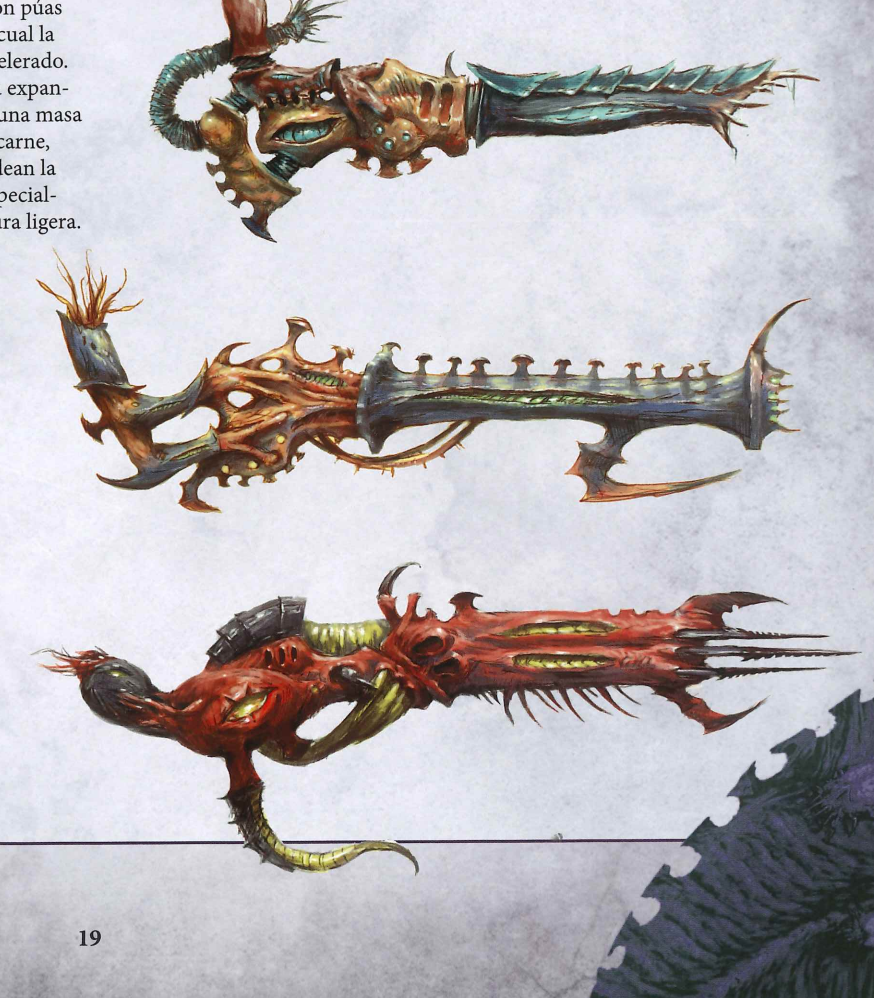
La Mente Enjambre ha demostrado ser horriblemente inventiva en su arsenal de proyectiles vivientes en constante adaptación. Desde traumatismos por fuerza contundente y empalamiento violento hasta muerte por descargas bioeléctricas, corrosión ácida, detonación hemorrágica o toxinas, las armas de disparo tiránidas causan todos estos efectos y más a sus presas. Los organismos guerreros incluso pueden producir su propia forma de bioplasma, capaz de reducir a cenizas incandescentes a los guerreros con armadura.

GARRAS GARFIO

Ubicadas dentro de las cavidades torácicas de los organismos guerreros, esta suerte de garras con púas de quitina se lanzan mediante un violento espasmo muscular. No solo causan heridas sangrientas al golpear a sus víctimas, sino que los tendones nerviosos que las conectan con su organismo hospedador pueden enrollarse rápidamente, arrastrando a la presa empalada hacia el monstruo.

CAÑÓN ENREDADERA

Esta arma simple pero devastadora deriva una semilla con púas de su saco de gestación a su cañón muscular, dentro del cual la semilla comienza a crecer a un ritmo tremendamente acelerado. Lanzado por un espasmo muscular, el proyectil continúa expandiéndose mientras se precipita por el aire, estallando en una masa agitada de zarcillos en forma de gancho que perforan la carne, arrancan los ojos de las cuencas, enredan las armas y rodean la garganta antes de contraerse salvajemente. Son armas especialmente útiles contra presas de gran tamaño y con armadura ligera.



CAÑÓN VENENOSO

Los cañones venenosos disparan fragmentos de ácido concentrado y cristalizado, que están recubiertos de un residuo metálico y saln despedidos a velocidades increíbles. Incluso la munición de los cañones venenosos más ligeros es capaz de atravesar objetivos bien blindados. La variante más pesada de esta arma dispara a velocidad hipersónica proyectiles matatanques envueltos en una carga electrostática que detona al impactar.

CAÑÓN EMPALADOR

Esta cruel arma dispara arpones quitinosos que atraviesan incluso el blindaje de los tanques. En la base de cada proyectil se encuentra una bestia fragmentada parásita que se alimenta de los líquidos internos de su proyectil hasta el momento de disparar el arma. En ese punto, las entrañas de la bestia fragmentada se abren en forma de aletas que utiliza para dirigirse hacia el cuerpo de la víctima durante sus últimos momentos de vida.



GARRAS AFILADAS

Muchos organismos guerreros tiránidos emplean sus garras enormes y letales para sesgar, desgarrar y empalar a sus víctimas a corta distancia. Tales armas rara vez exhiben algún grado de sutileza. Toda la potencia de sus músculos y tendones está al servicio de una garra larga y rígida de quitina cortante como una navaja. Sin embargo, ningún guerrero que haya visto estas garras atravesar a una hilera completa de víctimas y hacer volar por los aires sus restos ensangrentados diría que no son útiles para hacer su trabajo.



ESPADAHUESO

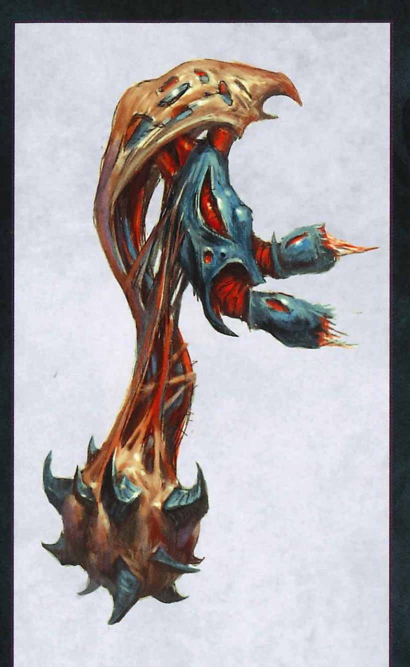
Creadas a partir de quitina densa, las espadahuesos llevan un simbionte injertado en sus empuñaduras. Este pequeño trozo de carne neurotransmisora se encarga de hacer volver a crecer la hoja orgánica de la espada en caso de que se dañe. Además, su red de zarcillos nerviosos está incrustada a lo largo del arma, transmitiendo y ampliando el alcance de las sinapsis del portador en un campo letal que extingue las energías vitales de las víctimas con cada golpe. Este efecto se ve aumentado por la proximidad a otras armas del mismo tipo, por lo que un par de espadahuesos es muy letal.



GARRAS ACERADAS

Estas garras de gran tamaño se vuelven particularmente mortales por sus vainas orgánicas de quitina duras cortantes como el diamante. Con el músculo y los tendones de un organismo guerrero tiránido tras ellas, las garras aceradas pueden atravesar la ceramita adamantina como si simplemente estuvieran haciendo jirones un trozo de tela. El daño que las garras aceradas causan a la carne viva suele ser letal, pues generalmente un solo golpe basta para destripar o desgarrar la garganta de la presa.

++ Inicio del vocorregistro. Dios-Emperador ayúdame, seguramente esta será mi última grabación. Debo ser rápido, porque incluso ahora les oigo arañar las puertas. Contábamos con el poder de todo un regimiento de Gospodyr para protegernos. Teníamos altas murallas de ferrocemento, torretas de cañones de servidor, e incluso nos apoyaban el Hermano Sargento Escar y sus Marines Espaciales. Pensábamos que bastaría. ¡Debería haber bastado! Pero no. Primero fueron los muros. Cuando las oleadas de ataque de los xenos irrumpieron contra ellos, llevaban algún tipo de artillería viviente. Las andanadas que lanzaron esos monstruos no solo mataron a los guardias de los muros sino que se comieron los propios muros, tan rápido como ácido derramado sobre carne. Los cañones de los servidores podrían haberlos retenido, pero fueron destrozados por... No sé qué, algo que apenas podíamos ver. Los Gospodyr del Mayor Renn hicieron todo lo posible por contener a la horda. Incluso lo lograron durante un tiempo, con la ayuda de los Marines Espaciales. Sin embargo, las siguientes oleadas de Tiránidos trajeron consigo armas que los rociaron de gusanos carnívoros y sustancias químicas incendiarias. ¿Y los Ángeles del Emperador? ¡Eran magníficos! Pero las bestias que cargaban contra ellos se hicieron más y más grandes, hasta que... Fue como si cada oleada que derrotábamos les enseñara la mejor forma de matarnos, y juro por el Dios Emperador que aprendieron bien la lección. Ahora no hay salida. Este mundo está siendo devorado, y nosotros con él. Solo deseo- ++ [EX / ANO /Vocorregistro interrumpido, fin]



MAZAHUESO

Esta masa brutal de hueso nudoso, pinchos de quitina y tendones enroscados se ve con mayor frecuencia injertada en enormes Cárnifex. Una densa maraña de ligamentos tensores conectan al organismo de la maza con su monstruoso portador, y su fuerza férrea e instintivas contracciones aumentan más la ya de por sí colosal potencia de la bestia al balancear el arma hacia sus víctimas. Un solo golpe basta para atravesar un búnker, hacer pedazos un tanque de batalla o aplastar a un guerrero lo bastante desafortunado como para interponerse en su camino.



MINAS ESPORA

Ya sea lanzadas desde organismos emisores de esporas de Biovoro o sembradas atmosféricamente a miles desde el vientre de las naves enjambre, las minas espora son bombas vivientes. Poseen vejigas de gas internas que les permiten desplazarse por el campo de batalla, arrastrando sus sensibles zarcillos tras ellas mientras perciben las vibraciones que señalan la proximidad de organismos presa. Una vez activadas, detonan desatando sobre sus víctimas una violenta tormenta de metralla quitinosa y sustancias tóxicas, venenosas o ácidas.

"Mientras contemplaba sus ojos negros vacíos, vi la terrible conciencia que tenía en lugar de alma. Tras eso estaba la voluntad de acero de su líder. Más aún, podía sentir a su primogenitor evaluándome fríamente desde el vacío. Y mirando hacia atrás desde los rincones más profundos de la mente del xenos, percibí lo que solo soy capaz de describir como un hambre inmortal. Podemos matar a los Tiránidos en nuestros mundos, destruir sus flotas desde el espacio, convertir sus ejércitos en fragmentos destrozados. Pero, ¿su hambre? Eso está más allá de nuestra capacidad de matar".

- Varro Tigurius, Bibliotecario Jefe de los Ultramarines

KRAKEN
SEGUNDA GUERRA TIRÁNIDA

Tras la derrota de la Flota Enjambre Behemoth, algunos observadores imperiales creyeron que la amenaza tiránida había acabado. La humanidad, señalaron, había sobrevivido a muchas invasiones xenos, y todas ellas habían acabado siendo problemas menores en el gran plan del Imperium. Pasaron varios siglos antes de que esta suposición demostrara ser el peor tipo de optimismo necio.

El inicio de la segunda invasión tiránida, que posteriormente se conocería como el de la Flota Enjambre Kraken, fue sutil e insidioso. La Kraken dividió su fuerza entre numerosos zarcillos separados, que le permitieron atacar muchos sistemas planetarios a la vez y expandir la Sombra en la disformidad en un área más amplia del espacio. Como resultado, la noticia de la invasión tardó mucho en llegar a las autoridades imperiales. Muchos mundos fueron devorados durante ese retraso.

Una vez se hubo declarado la Segunda Guerra Tiránida y se hubo iniciado el contraataque imperial, la Humanidad descubrió la verdadera naturaleza de esa nueva amenaza. La Flota Enjambre Kraken era un depredador astuto que tendía emboscadas y buscaba rodear y sorprender a su presa. Organismos de vanguardia pululaban ante ella, desestabilizando mundos con actos subrepticios de matanza y sabotaje. Organismos tuneladores socavaron las líneas de defensa humanas, deslizándose más allá de puntos de resistencia especialmente formidables para atacar desde lugares inesperados. la Kraken atacó en más frentes de los que el Imperium podía defender, obligando a su presa a dejar a su suerte planetas y sistemas de baja prioridad, para proteger lugares estratégicamente vitales. Entretanto, las pieles pálidas y la quitina carmesí de la Flota Enjambre Kraken eran avistadas en más y más sistemas, y los ejércitos de la Humanidad no podían hacer nada más que retirarse ante el avance frenético de los invasores xenos.

Varios Capítulos de Marines Espaciales saltaron a la palestra durante esta desesperada retirada en combate. Su valor era innegable, igual que su éxito al ralentizar el avance de la amenaza de la flota enjambre. Sin embargo, pagaron un alto precio por ello. Los Cuchillas del Emperador y los Lamentadores sufrieron bajas tan cuantiosas que quedaron al borde de la desaparición, y el Capítulo de los Caballeros de la Eternidad fue aniquilado por completo.

La batalla decisiva contra la Flota Enjambre Kraken se produjo esta unió sus zarcillos más grandes y los condujo al mundo colmena de Ichar IV. Nadie ha podido determinar a qué vino ese cambió de estrategia, pero el hecho es que dio a los comandantes imperiales la oportunidad de lograr una victoria decisiva sobre los xenos.

Los Tiránidos desplegaron muchos organismos guerreros nunca antes vistos durante aquel sangriento enfrentamiento, incluso usando biotitanes por primera vez. Sin embargo, por el bando imperial fue el Señor del Capítulo Marneus Calgar quien lideró la lucha, llegando a Ichar IV a la cabeza de una poderosa fuerza de Ultramarines y coordinando una defensa magistral que acabó obligando a los xenos a abandonar el planeta y el vacío circundante. La Flota Enjambre Kraken había sido derrotada, aunque a costa de la ruina de Ichar IV. Además, con docenas de zarcillos menores aun dispersos, distaba mucho de haber sido erradicada.

Los Aeldari del mundo astronave Iyanden ya habían percibido la advertencia sobre la proximidad de la Flota Enjambre Kraken. Sus videntes detectaron que la perdición se acercaba a través de las madejas del destino, y sus Exploradores traían relatos de primera mano de los xenos acercándose rápidamente. Ocurre, no obstante, que los majestuosos mundos astronave son naves inmensas sin capacidad para viajar por la disformidad o escapar rápido, y pronto quedó claro que Iyanden no podría evadir la amenaza, sino que tendría que hacer frente a ella.

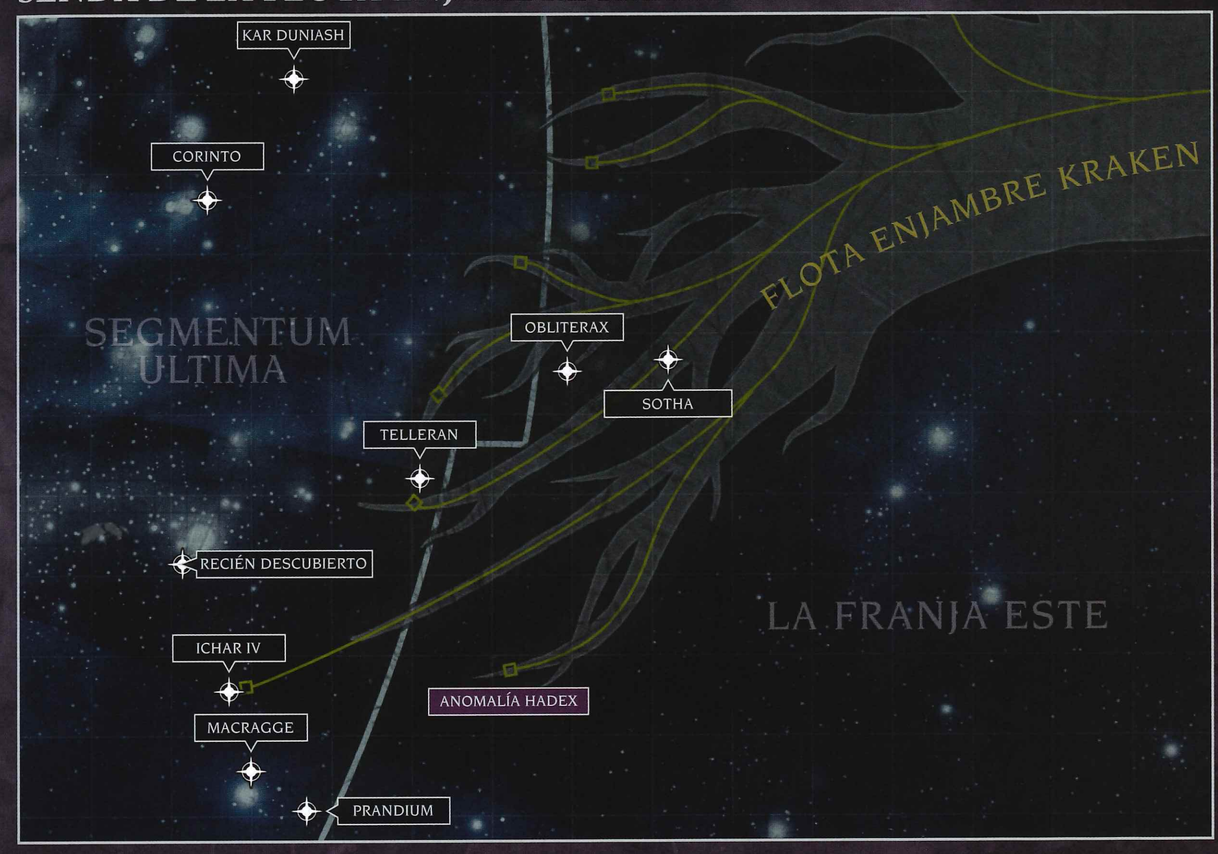
Kelmon, líder de Iyanden y su vidente más poderoso, advirtió que toda la población debería movilizarse para tener alguna posibilidad de derrotar a la Flota Enjambre Kraken. Con el corazón apesadumbrado, hasta los Aeldari menos belicosos de Iyanden se pusieron la armadura de los Defensores Guardianes y se unieron a los poderosos Guerreros de la Senda y las peligrosas Máquinas de Vaul. Incluso los espíritus de los muertos del mundo astronave fueron reclutados, extraídos de su místico circuito eterno e introducidos en joyas espirituales que les permitían pilotar constructos de guerra de hueso espectral. Las armadas del vacío de Iyanden fueron llamadas a la lucha y sus gráciles naves se instalaron en torno al mundo astronave para protegerlo.

Entonces llegaron los Tiránidos y empezó la pesadilla. Una oleada tras otra de organismos descendió sobre Iyanden. Las naves Aeldari lucharon con asombrosa habilidad, matando a los atacantes hasta que el vacío se llenó de carne e icor a la deriva, pero una a una acabaron siendo derrotadas, hasta que el propio mundo astronave fue objeto de un gran ataque.

Los Aeldari contraatacaban furiosamente dondequiera que los Tiránidos lograban abrir una brecha en sus cúpulas de cristal y sus sinuosos pasillos, pero no pudieron detener la monstruosa marea. Miles de hordas de organismos guerreros derribaron cada nueva línea de defensa. Los depredadores acechaban en los corredores tenuamente iluminados y reducían las hermosas cámaras de hueso espectral a mataderos sanguinolentos. La Cúpula de los Videntes de Cristal, la Furia de la Vorja de Vaul, la Biblioteca de los Suspiros y otros tesoros irreemplazables fueron destruidos en el ataque. El número de bajas aumentó hasta que los muertos de Iyanden empezaron a superar en número a sus defensores vivos.

Cuando ya se extinguían los últimos rescoldos de supervivencia, el Príncipe Yriel y sus astronaves corsarias acudieron al rescate. Yriel era un exiliado del mundo astronave Iyanden, pero en aquella hora oscura no pudo abandonar su antiguo hogar a un destino tan cruel. Aunque la lucha fue cruenta y desesperada, los recién llegados eliminaron las naves enjambre tiránidas hasta que no quedó ninguna. Luego, empuñando la Lanza del Crepúsculo y liderando a una fuerza de guerreros veteranos, el Príncipe Yriel abordó Iyanden. Fue él quien mató al monstruoso Tirano de Enjambre que comandaba la invasión, y quien dirigió la posterior purga que acabó con todos los organismos guerreros y que encontró al Vidente Kelmon muerto sobre un montículo de cadáveres Tiránidos. El Príncipe Yriel había regresado a Iyanden y se había ganado el perdón de su gente, pero aún así la Flota Enjambre Kraken había provocado una terrible matanza. Los Tiránidos habían sido derrotados, pero su legado permanecería al haber acelerado el lento declive del mundo astronave Iyanden.

SENDA DE LA FLOTA ENJAMBRE KRAKEN 990-993.M41



"Si los Tiránidos fueran solo animales, simples bestias depredadoras adaptadas para la caza, serían bastante peligrosos. Ojalá tuviéramos tanta suerte porque son infinitamente más astutos y adaptables que eso".- Almirante Horgaine, Flota Choranus

++ REF. INQ./: 55301X4DE-XENOS ++

ESTUDIO DEL GÉNERO TIRÁNIDO

Un intento de extrapolar, a partir de un autopronóstico fisiológico y neuroalquímico, la naturaleza inherente y la clasifactum genealógica del organismo Tiránido Expiravis larvum **[REF /: Parásito de Mortrex]**. Escrutinio erudito inicial realizado por su humilde servidor y xenoerudito de grado secundus, Lortimer Gartholemew Junt II.

REFLEXIONES EXACTO ORIGINATUS

El xenoorganismo objeto de mi último estudio tiene la denominación un tanto espeluznante de "Parásito de Mortrex". Me parece evidente que, si bien es un título de cierto valor informativo desde una perspectiva astrocartográfica, fue seguramente acuñado por algún recluta del Militarum con poco respeto por la xenocategorización científica. Presentado como un organismo serpentiforme que recuerda a otras subespecies como el ***Rapaxus anguismus [REF /: Mántifex] o Bellatori tyrannus [REF /: Guerrero Tiránido]***, el método principal de locomoción de este llamado Parásito son un par de alas anchas y membranosas. Su tronco pretorácico soporta múltiples extremidades ofensivas cubiertas de quitina, pero su armamento biológico más formidable reside en su llamado "ovipositor enredadera". Es por medio de dicho apéndice que parece inyectar a las víctimas vivas los verdaderos organismos parásitos, una forma de ***Arrodosis vermis hipergestacional [REF /: Devorador]*** capaz de devorar al huésped desde dentro y a continuación volver a salir de los restos de su cadáver.

SOBRE EL GÉNERO PROGENITOR

¿Dónde se origina este venator aéreo? Mediante el organoanálisis comparativo, ¿es posible que el erudito diligente establezca un vínculo genealógico con otras bioformas tiránidas para extrapolar mejor las aptitudes y limitaciones de la criatura? Tales labores se ven obstaculizadas como siempre por la frustrante escasez de certezas verificables en relación con casi todos los aspectos de la estructura xenobiológica de los Tiránidos, la metodología de adaptación, etc. El ***Expiravis larvum*** ciertamente posee una envergadura prodigiosa y muestra una notable falta de patas traseras con las que efectuar la deambulación terrestre. Es razonable, entonces, trazar similitudes anatómicas con las Vociferaciones de ***Volitansis [REF /: Arpía]***, así como con la más pequeña ***Multisis sputus [REF /: Gárgola]*** o el macroorganismo ***Colossus umbradori [REF /: Harridan]***. Sin embargo, la búsqueda de cualquiera de estas ramas geno-comparativas potenciales revela rápidamente disparidades tan marcadas en la naturaleza morfológica y de comportamiento que una referencia significativa adicional se vuelve evidentemente fatua.

SOBRE LA CUESTIÓN DE LA FACULTAD EMPÍRICA

Los respetados xenosabios y estudiantes del Corpus Tyrannus, desde Cartiliphus de Lorthe hasta Brasnov o Moss han analizado la cuestión en profundidad y han teorizado lo siguiente: si entendiéramos el mecanismo por el cual las especies de Tiránidos emplean el enlace sináptico para imitar la auténtica extrasensibilidad empírica, desbloquearíamos ventajas que nuestras organizaciones militares podrían explotar al luchar contra el enjambre. Ciertamente, este organismo "parásito" exhibe habilidades psicoconductoras observables. Se ha documentado que las criaturas manifiestan fenómenos empiroanálogos durante la batalla y ejercen un grado cuantificable de coordinación sináptica sobre progenies próximas de organismos guerreros. Esta puede ser una información estratégicamente beneficiosa si se toma en su valor más rudimentario. Sin embargo, el científico pragmático que hay en mí lamenta la continua incapacidad de la Humanidad para lograr una comprensión más profunda del vínculo sináptico de los Tiránidos. Sin tal conocimiento, no veo qué beneficios adicionales tiene esta línea de estudio.

INTERRELACIÓN BÁSICA

In extremis, uno debe volver a los principios fundamentales de su comprensión. Se han recuperado pocas muestras biológicas de buena calidad de ***Expiravis***. Sin embargo, aquellos restos de especímenes que he podido examinar muestran similitudes con varios organismos de choque tiránidos. Aquí vemos la forma musculosa y serpentina que recuerda al ***Rapaxus anguismus [REF /: Mántifex]***, mientras que aquí observamos garras quitinosas similares a las del ***Incursus salirum [REF /: Hormagante]***. Ciertamente, elementos de la fisiología de la criatura sugieren una conducta directa y agresiva en primera línea. Sin embargo, de nuevo nos enfrentamos a contradicciones y a una ilógica xenos que se ramifica interminablemente, como siempre que investigamos para intentar conectar los subgéneros tiránidos. El perfil de comportamiento del organismo se acerca al de las bioformas de clasificación de vanguardia, pero podríamos también asumir que la criatura tiene algún propósito dentro de las progenies dedicadas a consumir biomasa, dado que genera parásitos devoradores.



EN CONCLUSIÓN

Mi señora Inquisidora, cuando hace muchos meses me encomendasteis esta tarea, realmente me la tomé como un raro honor. Sin embargo, tras por fin presentaros mis hallazgos debo preguntarme si os enfurecí de algún modo y por eso me asignasteis este deber. Tan antinaturales, tan enigmáticos e inmundos son los misterios de los Tiránidos que considero que, tanto mi fe como mi cordura, han sido puestas a prueba duramente. Me pedís que os proporcione información que aprovechar para poder matar a estas criaturas, pero tengo muy poca que ofreceros. Estos llamados "parásitos" parecen divergir casi voluntariamente de cada arquetipo que intentamos catalogar. En cuanto al asunto de las especulaciones genealógicas sobre la vinculación de subespecies y las debilidades implícitas en cada una de ellas, estoy tan completamente perdido como mis predecesores en estas investigaciones. Se podría postular que las medidas contra-empíricas serán al menos parcialmente eficaces. ¿Quizás un equipo de protección personal que envuelva por completo a las tropas sería mejor para prevenir la parasitación? Francamente, por mi parte aconsejaría seguir haciendo lo mismo que la Humanidad ha venido poniendo en práctica desde que estas abominaciones xenoformes se pusieron en nuestra contra: usar contra ellas una potencia de fuego abrumadora, junto con una fe incondicional en el Dios Emperador todopoderoso. En resumen, la debilidad de nuestro enemigo podría describirse mejor como "balas"; y en ese campo, mi señora, vos sois mucho más experta que yo...

La maestra de armas de primera clase Shana Vesko estaba a bordo de la nave condenada *Clarín* y contemplaba un mundo agonizante. Después de que los Tiránidos subieran a bordo, su sección había efectuado una retirada de combate a través de las rampas en espiral de las cubiertas de tránsito hasta que alcanzaron el nivel diecisiete del acuartelamiento. El combate había sido encarnizado, una cacofonía de chillidos sibilantes, escopetas atronadoras, garras deslizantes y gritos de dolor. Por fin, al llegar al santuario 17-3, se les ordenó que soldaran escotillas, levantaran barricadas y se mantuvieran firmes contra la marea de pesadillas orgánicas que les inundaban desde abajo.

No pasaría mucho tiempo hasta que los xenos se abrieran paso; la maestra de armas Vesko estaba segura de ello. Entretanto, el Teniente P'shen había ordenado a los restos de las escuadras quinta y novena que custodiaran la escotilla mientras el resto de la fuerza mutilada tomaba sus raciones, rezaba y atendía a los heridos. Había pocos de estos últimos. La mayoría de guerreros afectados por los bioácidos cáusticos o las larvas excavadoras de los Tiránidos tuvieron al menos la suerte de morir rápidamente. Aún así, algunos desgraciados habían sido arrastrados al retirarse. Ahora yacían gimiendo y suplicando a lo largo del mamparo de babor del santuario mientras el viejo Medicae Raspil se movía entre ellos y hacía lo que podía.

El Teniente había requisado el rincón del coro. Se encorvaba en sus sombras, hablando rápidamente en voz baja en una vocounidad. Vesko le envidiaba su tarea, algo en lo que concentrarse. Ella misma había revisado su fiel escopeta y le había dado las gracias en oración. Había bebido un poco de agua y tomado algunos bocados de un bloque de raciones. No le quedaba ya nada más que hacer excepto pensar y tratar de no imaginar lo que vendría después. Quizás si el santuario no hubiera tenido ventanales, habría sido más fácil. Sin embargo, como muchos de los santuarios dedicados a la tripulación de menor rango, presionaba contra el blindaje exterior de la nave. Y por eso tenía ventanillas, unas de cristal manchado, otras claras y que ofrecían una vista del vacío infinito del reino del Dios Emperador. Vesko se preguntó si esa era la intención trás aquellas ventanas redondas y más pequeñas: una rara oportunidad para los meros sirvientes de la tripulación y los marineros de cubierta para contemplar lo infinito y lo divino. De ser así, los arquitectos originales del santuario se habrían sentido consternados por la vista que tenía ante sí.

Orthica II se hinchaba enorme y enfermiza más allá del armavidrio. El planeta estaba más cerca de lo que incluso el timonel más imprudente consideraría seguro. En la delgada franja de espacio abierto que aún los separaba de la atmósfera del planeta seguían los conflictos. Aquí, un ala de interceptores transatmosféricos giraba en espiral entre zarcillos de agarre, disparando municiones a un monstruo quitinoso del tamaño de un crucero ligero. Allí, secciones desgarradas de lo que Vesko tomó por una nave capital desmembrada cayeron en la atmósfera de Orthica II y se convirtieron en meteoritos ardientes. Vio criaturas cazadoras de cuerpos cónicos recubiertos de hueso que arrastraban nidos de zarcillos punzantes mientras se deslizaban por el vacío. Los escombros se extendían entre manchas de fluidos alienígenas de kilómetros de largo, y los cables chispeantes creaban sus propias constelaciones en miniatura. Apenas diez millas a estribor, algo que parecían bocas que roían, pseudópodos azotantes y sacos de carne abultados envolvía una plataforma de defensa orbital paralizada.

Abajo, más allá de la masacre en el vacío, la atmósfera del planeta estaba llena de nubes turbulentas. Parecía que el mundo estaba envuelto en tormentas. Vesko sabía que esta apariencia era engañosa, que no estaba presenciando nada tan natural como un cambio de clima. Había escuchado a sus oficiales hablar sobre esporas y siembra atmosférica. En ese momento, no estuvo muy segura de su significado. Ahora, mientras miraba la masa ictérica que cubría gran parte de Orthica II, pensó que lo entendía.

Vesko no distinguía los detalles. Incluso con su nave paralizada cayendo hacia la termosfera del planeta, la superficie de Orthica II era solo una masa de colores y formas. Aún veía la mancha oscura que se extendía por ella. Una parte de su mente quería malinterpretar esa visión, o negarse a comprenderla. La parte que todavía se aferraba a los deshilachados restos de su cordura le decía a Vesko que aquello eran sombras proyectadas por las nubes, o tal vez por naves de vacío. Ella sabía que se mentía. Las sombras no expulsaban vastos zarcillos de ese modo, ni apagaban las luces por donde pasaban, dejando solo una oscura desolación a su paso. Ni la dejaban preguntándose cómo sería estar sobre la superficie de ese mundo agonizante en medio del horror y la sangre mientras las criaturas que formaban esa sombra fluían sobre ella y...

Un grito la sacó de su ensimismamiento. Sintió como si su mente volviera a su cuerpo, retrocediendo de las garras de la oscura marea de abajo. La sensación la hizo tambalearse. Solo entonces Vesko se dio cuenta de que había estado presionando ambas manos y su frente contra el frío armavidrio, desafiando todo entrenamiento naval básico. Sintió el dolor en sus palmas y la piel de su rostro donde el frío del vacío se había deslizado hasta su piel.

El grito de dolor y horror llegó de nuevo, seguido por el sonido sordo de un disparo amortiguado por la carne. Vesko miró a su alrededor y vio al Medicae Raspil levantándose junto al hombre de armas Tommar y negando con la cabeza. Raspil enfundó su pistola piadosa tras revisar el cargador, luego cubrió la cara de Tommar con su manta de plastek. Sin duda, ese endeble envoltorio dio poco consuelo al destrozado oficial de armas mientras se aferraba a la vida;. Vesko rezó en silencio al Emperador para que diera a Tommar al menos la fría bendición de la dignidad en la muerte. Ella había servido junto al hombre durante casi cinco años. Trató de sentir algo por su muerte, algo de pena o rabia. Pero no sintió nada. Shana Vesko se imaginó a sí misma como un recipiente agujereado, abierto al vacío helado, incapaz de sentir miedo o dolor, o de sentir nada.

Como si los gritos de Tommar los hubieran espoleado, los rugidos y chillidos bestiales fuera de la escotilla se elevaron en un coro infernal. Luego vino un rugido más fuerte y profundo que Vesko sintió reverberar en su pecho. Algo golpeó la trampilla de la capilla con tanta fuerza que hizo mella en el plastiacero. Otro fuerte impacto dobló la escotilla dentro de su marco. Los oficiales de armas se movían ahora, pues su parálisis se rompió momentánea por la inmediatez del peligro. No habría un feroz salto mortal a través de la atmósfera del planeta para el *Clarín*, pensó Vesko mientras se apresuraba a unirse a la línea de fuego. O más bien, la nave averiada seguiría cumpliendo ese fin, pero ni ella ni sus compañeros vivirían para verlo. Se acercaban los Tiránidos. Ahora. De espaldas a esta cámara sin salida, Vesko y sus camaradas lucharían hasta ser invadidos. Eran una presa acorralada, pero ni por asomo acobardada. Cuando el tercer gran impacto rompió la escotilla, los hombres de armas ya estaban en una línea de fuego. Un puñado de barredores de cubierta surgieron de entre ellos y sus armas láser de varios cañones emitieron un gemido creciente. El sonido se ahogó en un instante, junto a las órdenes del teniente P'shen. Nada podía atravesar la cacofonía de rugidos y chillidos que entraban por la escotilla.

Los Tiránidos aparecieron como un organismo único formado por docenas de cuerpos quitinosos, colmillos rechinantes y ojos negros como el vacío. Delante iba el Cárnifex que había roto la escotilla. A Vesko le pareció enorme, de garras más largas que ella y con unas tenazas que se abrían y cerraban con obsceno entusiasmo. Todos disparaban y la luz estroboscópica de los fogonazos iluminaba la escena. Los disparos a quemarropa destrozaron placas quitinosas y rasgaron carne xenos. El icor roció las paredes y el suelo.. Cuerpos grotescos cayeron y fueron aplastados bajo la masa. No bastó. Nunca bastaba.

Vesko disparó una y otra vez. Entonó a gritos la oración de la puntería recta, aunque no podía escuchar sus propias palabras. No podía decir a qué acertaba entre la marea viva, pero no tenía ninguna duda de que acertaba. Habría necesitado un oscuro milagro para fallar con tantos monstruos cayendo sobre ella. ¿Realmente se había creído más allá del miedo, se preguntó? ¿Entumecida ante el terror? Parecía como si el ataque de los Tiránidos se concentrara hacia la línea de fuego de los Navis a cámara lenta, iluminados por el destello de docenas de pistolas rugientes, y cuando llegó hubo tiempo suficiente para que Shana Vesko se diera cuenta de que se había equivocado. Fue testigo del horror total y final de este enemigo alienígena. Sintió su sombra fluir sobre ella y sintió el intelecto único y monstruoso que brillaba detrás de cada ojo oscuro y de alguna manera sin vida. Supo con absoluta certeza que la Humanidad, el Imperium, incluso el Dios Emperador mismo no podrían derrotar a este depredador de más allá de las estrellas.

Entonces la carga tiránida impactó. El Cárnifex se lanzó de cabeza sobre los hombres de armas, aplastando y cortando, aparentemente imperturbado por docenas de agujeros desgarrados en su cuerpo. Bajó la cabeza en el último instante y el cuerno de quitina que sobresalía de su frente empaló al hombre de armas Hostlar. El Cárnifex alzó la cabeza y lanzó a su víctima que gritaba por los aires. Hostlar cayó en medio de una masa de garras y desapareció. Algo saltó hacia Vesko, sus brazos se levantaron para golpearla, sus fauces se abrieron y revelaron hileras de colmillos relucientes. Ella le disparó a quemarropa y el monstruo cayó hacia atrás. No fue lo bastante rápida para detener el segundo. La cosa dio una vuelta hacia un lado mientras atacaba, pero aun así logró atraparla con un golpe que cortó su bíceps y destrozó los huesos de su brazo derecho.

Vesko se tambaleó hacia atrás con un grito de agonía sin decir una palabra, todavía agarrando la escopeta con su mano sana. Algo se estrelló contra ella desde un lado. Su pie patinó en una mancha de líquido burbujeante. Vesko golpeó frenéticamente con su arma. Su golpe le dio a un monstruo que le silbaba en la cara. Miró a su alrededor, tratando de orientarse, pero los Tiránidos estaban por todas partes ahora y sus camaradas eran cada vez menos. Vio al teniente engullido entero por las fauces de un monstruo sin nombre. Vio la cabeza del Medicae Raspil arrancada de sus hombros, con su cuerpo aún agitándose mientras la sangre manaba del muñón de su cuello. Vesko no necesitaba imaginar cómo estaría la superficie del mundo agonizante. Ya no. La pesadilla estaba allí mismo. Al final, fue incluso un alivio cuando una granada frag rodó hasta detenerse a sus pies...

LEVIATÁN
TERCERA GUERRA TIRÁNIDA

Solo unos años después de la derrota de la Flota Enjambre Kraken en Ichar IV, la Flota Enjambre Leviatán condujo sus zarcillos a través del plano galáctico. La Leviatán era la flota enjambre más grande y extendida hasta la fecha y dio señales claras de haber aprendido de los destinos de Behemoth y Kraken. Sus enjambres son una amenaza omnipresente para la vida en la galaxia.

En el momento de la invasión de la Flota Enjambre Leviatán, el Imperium había reconocido como amenazas a muchas otras flotas enjambre menores. Unas eran flotas escindidas de la Behemoth o la Kraken. Otras eran entidades separadas y extrañamente adaptadas por derecho propio. Muchas, una vez que la Leviatán inició su ataque, se movieron para apoyarla, refugiarse tras su estela o parasitar de la flota enjambre más grande conocida.

Las hordas de la Leviatán eran legión; sus zarcillos se extendieron de modo que ningún rincón de la galaxia estuvo a salvo de la amenaza tiránida. Las fuerzas imperiales que sobrevivieron al ataque de la Leviatán informaron de un aumento alarmante en el número de organismos guerreros psíquicos análogos en sus filas. La red sináptica que unía esta flota enjambre parecía especialmente poderosa, su Sombra en la disformidad sofocante y tremendamente potente. Era la amenaza tiránida más grande y terrible. Grandes ejércitos, incluso razas enteras de xenos, huyeron ante su avance inexorable.

Entre los primeros líderes de guerra imperiales en luchar contra la Flota Enjambre Leviatán se hallaba el Inquisidor Kryptman. Creyendo que los fines justificaban cualquier medio, el anciano Inquisidor empleó todos los recursos que había acumulado en su larga y sangrienta carrera. Kryptman desató una oleada de ataques Exterminatus sobre mundos en el rumbo de los zarcillos de la Leviatán razonando que, si bastantes planetas quedaban sin vida en el camino del enjambre, los Tiránidos morirían de hambre y su ataque se ralentizaría. Sus horribles métodos tuvieron éxito, pero fueron demasiado hasta para sus compañeros maquiavélicos. Se habían perdido billones de vidas imperiales a causa de la purga de Kryptman. Fue acusado de arrogancia herética y declarado Excommunicate Traitoris.

Sin embargo, Kryptman no había terminado. A continuación planeó la liberación de una progenie de Genestealers capturados dentro de los límites del imperio Orko de Octarius. Efectivamente, un zarcillo de la Flota Enjambre Leviatán se vio atraído tras la señal sináptica de la progenie, arrasando el imperio de los pieles verdes y provocando una guerra feroz. Kryptman pensaba que los xenos se aniquilarían entre sí; sin embargo, estaba equivocado.

Un número incalculable de pieles verdes proporcionó a los Tiránidos un suministro casi inagotable de biomasa que vio crecer a sus enjambres a diario. Los Orkos, por su parte, prosperan en la batalla. En los Tiránidos encontraron la lucha de sus vidas. Pieles verdes más grandes y beligerantes fueron reportados por las fuerzas imperiales superadas en medio de la guerra xenos. Muy pronto, la lucha en el Imperio Octarius amenazó con extenderse a los sectores imperiales vecinos.



Con la esperanza de detener la marea antes de que alcanzara una masa crítica, el Inquisidor Nasir Sahansun y sus camaradas buscaron establecer una línea de defensa, el Cordón Impenetrable, que contendría la tumultuosa guerra xenos. Sin embargo, su muro de contención no estaba acabado cuando las fuerzas tiránidas y orkas lo atacaron. La situación se agravaba día a día.

Este fue solo un ejemplo de las zonas de guerra multitudinarias que estallaron dondequiera que la Flota Enjambre Leviatán atacaba. El mundo santuario de San Caspalen se transformó en un matadero gracias a los esfuerzos combinados de los horrores tuneladores y el insidioso organismo sigiloso denominado Muerte Silenciosa. Ahí estaba la prueba de que la fe sola, sin importar cuán ferviente fuera, no suponía una defensa frente a este terror de la oscuridad exterior.

La Flota Ultima perdió más naves de las que podía permitirse durante la Batalla de la Estrella de Sangre, y sus capitanes descubrieron demasiado tarde que la Mente Enjambre había aprendido mucho sobre tácticas de emboscada desde la última vez que habían luchado contra sus hordas. El mundo forja de Gryphonne IV también cayó en manos de la Flota Enjambre Leviatán, y todo su precioso conocimiento se perdió en las fauces devoradoras de bestias irreflexivas. Los sistemas de Refugiopira, Noveno Don, Reposo de Josmire y Abdralla se quedaron en silencio y en la oscuridad, y sus últimos gritos fueron un aviso de que los Tiránidos atacaban desde los confines del Segmentum Obscurus hasta el corazón del Segmentum Solar.

"Nuestra luz no se apagará bajo este velo de oscuridad. Esta inmundicia xenos no prevalecerá.

Os prometo, a todos los que compartís la sangre noble del Ángel, que acabaremos con estas bestias, desgarraremos sus huestes, porque su fin ha llegado".

- Comandante Dante, Señor de la Hueste Angélica, durante la Batalla por Baal

Cuando las llamas de la Tercera Guerra Tiránida se hicieron más fuertes, se abrió la Gran Fisura. Esta calamitosa cadena de tormentas de disformidad dividió el Imperium en dos, dejando a la mitad del reino del Emperador aislado del Astronomicón. Estos sistemas perdidos y oscurecidos fueron presa fácil para la Leviatán. Incluso los mundos con suerte de permanecer dentro de la luz del Emperador fueron golpeados por fenómenos daemónicos, plagas de mutación y colapsos catastróficos de comunicación y coordinación. En todas partes, la Flota Enjambre Leviatán avanzó, aprovechándose de la confusión de la Humanidad como un depredador que se lanzaba en medio de las bestias presa aterrorizadas y dispersas.

Sin embargo, la Mente Enjambre no las tenía todas consigo. Aunque el caos ocasionado por la Gran Fisura la ayudó de muchas formas, también vio vastas franjas de la galaxia sumergidas en torbellinos de locura empírica o invadidas por entidades disformes. Tales seres no ofrecen sustento a la horda, por lo que la Flota Enjambre Leviatán se vio obligada a adaptar nuevos métodos para luchar contra estas huestes enemigas, antes de que la privaran de biomasa al sacrificar o contaminar a sus presas hasta volverlas inconsumibles. La Mente Enjambre se unió a la lucha contra el Caos, aunque solo por su propio bien, mientras seguía devorando a todas las presas que se cruzaban en su camino.

LA BATALLA POR BAAL

El escudo destrozado: Un zarcillo de la Flota Enjambre Leviatán se introduce en el sistema Cryptus. Este sistema estaba pensado como escudo fortificado contra las amenazas que se acercan al planeta natal de los Ángeles Sangrientos, Baal, pero aun así es invadido. Un contraataque desesperado dirigido por el Señor del Capítulo Dante, y algunos dicen que con la ayuda de aliados xenos, frena el avance de los Tiránidos, pero nada puede detenerlo. Adentrándose en la región del espacio de la Cicatriz Roja, los Tiránidos se abalanzan sobre Baal.

Reunión de Ángeles: Sabiendo que su Capítulo se enfrenta a una lucha por su supervivencia, Dante convoca a todos los Capítulos sucesores de los Ángeles Sangrientos para que ayuden a defender a Baal. Muchos se apresuran a ayudar a sus primogenitores, como los feroces Desgarradores y los excomulgados Caballeros de la Sangre.

Comienza el ataque: Innumerables Tiránidos surgen de la oscuridad interestelar hacia Baal y sus lunas. Se desata una gran guerra en el vacío durante horas, pero el poder acumulado de múltiples flotas imperiales no basta para detener a los Tiránidos. Enjambres de invasión descienden sobre Baal, Baal Prima y Baal Secundus.

Una oleada tras otra: Habiendo desenterrado y reconstruido fortificaciones que datan de antes de la Herejía de Horus, los Ángeles Sangrientos y sus sucesores socavan y resisten el ataque de los Tiránidos. La Flota Enjambre Leviatán emplea todas las tácticas y trucos que conoce, y despliega todas las abominaciones de su arsenal biológico, incluido el Señor de la Horda para dirigir el asalto.

Desesperación: Para cuando los Tiránidos han lanzado diecinueve oleadas de ataque sucesivas, los defensores están renqueando. Cinco Señores de Capítulo figuran entre los muertos. El fin de los Ángeles Sangrientos y de sus sucesores está muy cerca.

La Fisura se abre: Es en este momento más desesperado cuando la Gran Fisura se abre paso a través de la galaxia. Las naves enjambre del zarcillo de Leviatán son tragadas por la furia turbulenta de la fisura, desapareciendo en un instante, aunque nadie sabe dónde.
Sin embargo, la lucha está lejos de terminar. En Baal Prima, el Señor Daemon Ka'Bandha lidera una invasión daemónica desde la fisura para acabar con los Marines Espaciales y los Tiránidos por igual. Solo el sacrificio total del Capítulo de los Caballeros de la Sangre permite escapar a Gabriel Seth y los últimos de sus Desgarradores. Entretanto, en Baal, los Ángeles Sangrientos y sus aliados se disponen para su última batalla. Dante se lanza al combate con el Señor de la Horda, sufriendo horribles heridas pero logrando decapitarlo.

Ayuda inesperada: A medida que las tormentas de disformidad se dispersan y los incendios desaparecen de los torturados cielos de Baal, una nueva flota aparece en órbita. En lugar de los Tiránidos, hay naves de vacío de la Cruzada Indomitus, que llegaron justo a tiempo. El propio Roboute Guilliman lidera el asalto de descenso que finalmente ve a los Tiránidos purgados del devastado mundo natal de los Ángeles Sangrientos.

"ME ARAÑA... ME... RETUERCE LA MENTE, MIS PENSAMIENTOS... ZARCILLOS QUE SE DESLIZAN POR LA CARNE DE MI MENTE... ¡VIENE LA LEVIATÁN... ¡VIENE LA LEVIATÁN!"

- último vocorregistro del Astrópata Maar D'ven, sin santificar

FLOTA ENJAMBRE GORGONA

No se ha documentado ninguna otra flota enjambre que posea la capacidad de adaptación rápida e insidiosa de la Flota Enjambre Gorgona. Se ha observado que sus progenies se hiperadaptan incluso entre una oleada de ataques y la siguiente, burlando y superando incluso a las presas más flexibles estratégicamente para que tengan un destino espantoso.

Es el Imperio T'au, más que el Imperium de la Humanidad, el que ha sufrido la peor parte del ataque de la Flota Enjambre Gorgona durante varios siglos. Sin embargo, la Humanidad también ha tenido la mala suerte de enfrentarse a la Gorgona en batalla, al igual que los pieles verdes, los Aeldari y otras razas xenos.

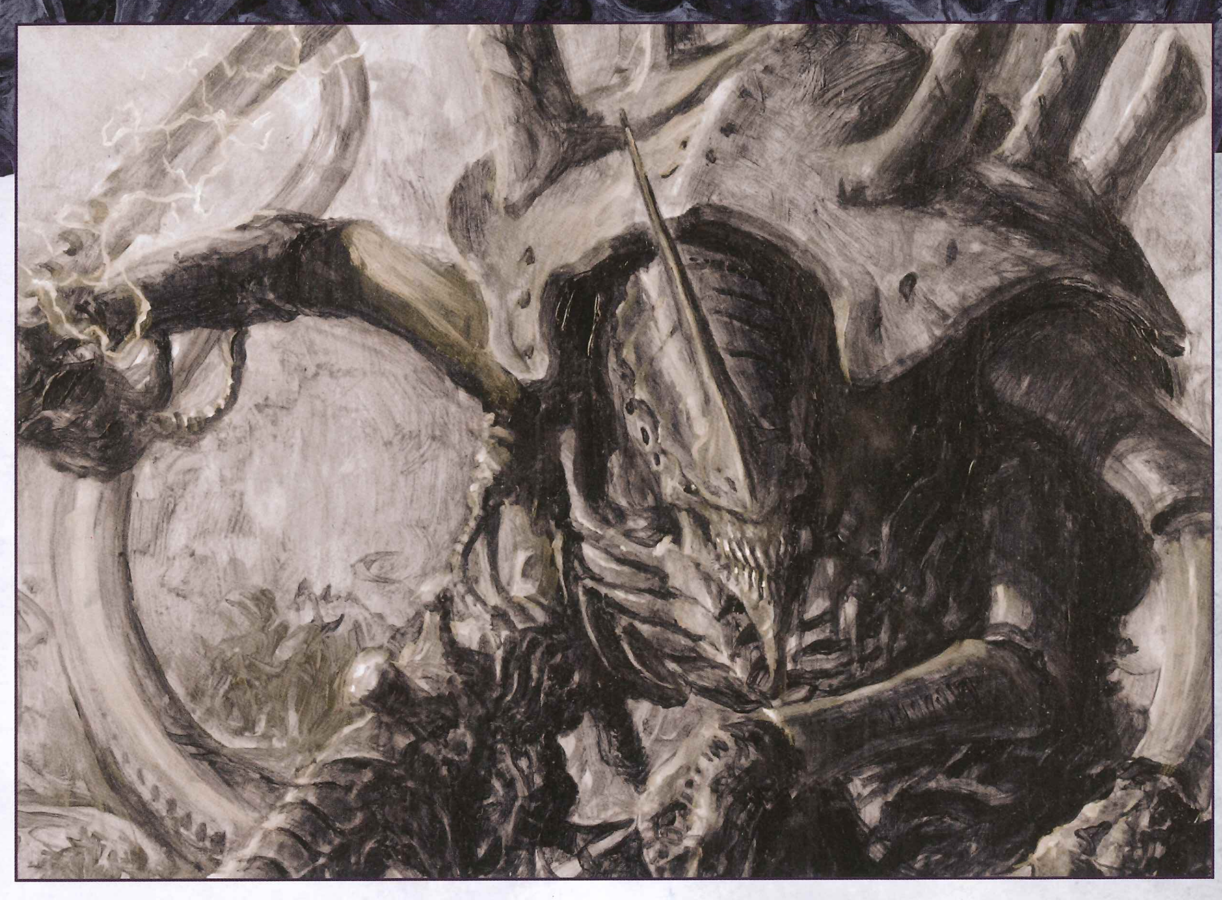
Dos factores comunes han surgido de estas batallas a lo largo de la franja oriental de la galaxia. La primera es la velocidad y el ingenio con el que se ha visto adaptarse a la Flota Enjambre Gorgona frente a presas resistentes. La segunda y más horrible observación es el grado en que esta adaptabilidad favorece la guerra biológica tóxica. La Flota Enjambre Gorgona usa las esporas armadas, especialmente las variedades que se hinchan en nubes microscópicas o pueden ser lanzadas desde organismos bestiales lanzaesporas.

Los enjambres de la Flota Enjambre Gorgona avanzan envueltos en nubes ondulantes de esporas tóxicas. Ningún regulador respiratorio o compartimento sellado parece poder contenerlos, e incluso una sola inhalación ve cómo los órganos de las víctimas se hinchan y estallan con organismos autorreplicantes mientras su carne se desprende de sus huesos.

Progenies siniestras de Venóntropos vagan en medio de la oscuridad azotando y estrangulando con sus tentáculos. Bombean contaminantes genéticos cada vez más mortales para proteger el avance tiránido y masacrar al enemigo. Toxicrenos y Malántropos avanzan pesadamente detrás de ellos, terrores primordiales que surgen del velo de esporas con bestias menores correteando a su alrededor para aplastar y pisotear a las presas más resistentes.

Cada organismo de la flota enjambre tiene dentro de su cuerpo una glándula de toxinas que contiene esporas semisensibles. A medida que avanza la batalla y más bestias de la Flota Enjambre Gorgona prueban la carne de su enemigo, estas esporas se adaptan a la composición biológica de su presa. Por cada nuevo fragmento de datos genéticos, se transmite una nueva adaptación efectiva a través de la red sináptica. Rápidamente, las esporas armas de la Gorgona se convierten en un anatema biológico para los organismos presa con los que luchan, lo que hace que incluso el más mínimo rasguño o contacto con la piel sea completamente letal. Si la batalla dura lo suficiente como para que este sea el caso, el enemigo acabará superado, sus ejércitos se desvanecerán, a menudo literalmente, frente a la espantosa guerra biológica de los Tiránidos. Se ha observado que tales tácticas no solo mejoran y superan el rápido avance tecnológico de los T'au, sino que a bordo del pecio de plaga *Vomnivorax* deshicieron la resistencia saturada de disformidad de los Marines de Plaga. Más recientemente, a medida que avanza hacia sistemas reclamados por el Imperium, se ha visto a la Gorgona atacando mundos agrícolas. Si las valoraciones inquisitoriales iniciales de desastres como el de la Corrupción de Pagrius son correctas, es posible que los alimentos resultantes contaminados con esporas ya hayan circulado a lo largo y ancho de los sistemas imperiales vecinos con resultados terribles.





"Mil millas de fortificaciones de ferrocemento y plastiacero. Mil ochocientos emplazamientos de artillería pesada. Campos de minas y alambradas tendidas a lo largo de medio continente. Todo fue en vano cuando surgieron de debajo de nuestros pies"...

- Hetman Taigh, Desastre de Taros III

FLOTA ENJAMBRE
JORMUNGANDR

La Flota Enjambre Jormungandr, a veces llamada la Gran Serpiente, caza de la manera más inusual. Favoreciendo el movimiento subterráneo y los asaltos repentinos e impactantes, permanece fuera de la vista y deja a su presa haciendo conjeturas. Muchos son los ejércitos que creían que la Jormungandr había sido derrotada, para verse devorados desde abajo.

Desde el principio, un asalto de la Flota Enjambre Jormungandr es atípico para la amenaza tiránida. En lugar de lanzarse hacia sus mundos presa, sus naves enjambre se quedan atrás en el vacío y emplean nervudos organismos de honda dorsal para arrojar trozos de escombros espaciales. Creyendo que se trata de un intento de bombardeo convencional, las especies presas hacen todo lo posible para interceptar y destruir los proyectiles entrantes.

Sin embargo, solo en raras ocasiones se dan cuenta de su verdadero peligro, ya que cada proyectil lleva dentro una carga útil viviente más letal que un impacto de asteroide. Incluso explotados en fragmentos, los trozos de escombros caen en senderos de fuego a través de la atmósfera del mundo presa. Dentro, envueltos en vainas de materia viva resistentes al calor, acechan progenies de Mántifex, Mawlocs y Trigones. Cada fragmento que cae sobre el planeta arroja a sus pasajeros letales que excavan profundamente en la corteza del planeta e inician su campaña de terror.

Cuando la Flota Enjambre Jormungandr infesta un mundo, sus organismos intentan aumentar rápidamente su número. Abominaciones deslizantes del tamaño de tanques se agitan en las profundidades bajo los pies de sus objetivos desprevenidos. Quizás las presas reciban algunos indicios de la amenaza que crece bajo sus pies: complejos mineros periféricos que se silencian repentinamente, estaciones de monitoreo tectónico que detectan picos extraños en la actividad de los estratos profundos, complejos de catacumbas y armerías excavadas en el subsuelo que se desvanecen en misteriosos abismos. Sin embargo, es raro que la presa se dé cuenta del peligro, especialmente si está defendiéndose de los ataques en curso de las naves enjambre en las alturas.

Los enjambres subterráneos aparecen cuando la Gran Serpiente ataca. Los horrores de los túneles explotan desde abajo para devorar a guarniciones enteras. Las hordas brotan desde túneles ocultos como insectos de una colmena pateada. Las fortificaciones y los centros de población llenos de refugiados caen ante el ataque repentino y voraz desde abajo, y una a una las luces del mundo presa se apagan.

Incluso si los defensores rechazan este ataque desde arriba y desde abajo, los organismos guerreros supervivientes excavan el suelo para llegar a lugares profundos e inalcanzables para sus enemigos. Allí vuelven a aumentar su fuerza mientras la presa desprevenida declara una victoria ganada con esfuerzo y comienza a reorganizarse. Muy pronto, la serpiente se levanta una y otra vez, y otra vez...

FLOTA ENJAMBRE
KRONOS

Ante el repentino aumento de las incursiones daemónicas provocadas por la Gran Fisura, la Mente Enjambre se ha visto obligada a adaptarse rápidamente. La Flota Enjambre Kronos es un ejemplo de su estrategia refinada para luchar contra enemigos etéreos que no proporcionan biomasa para reponer la que se gastó en hacerlos retroceder.

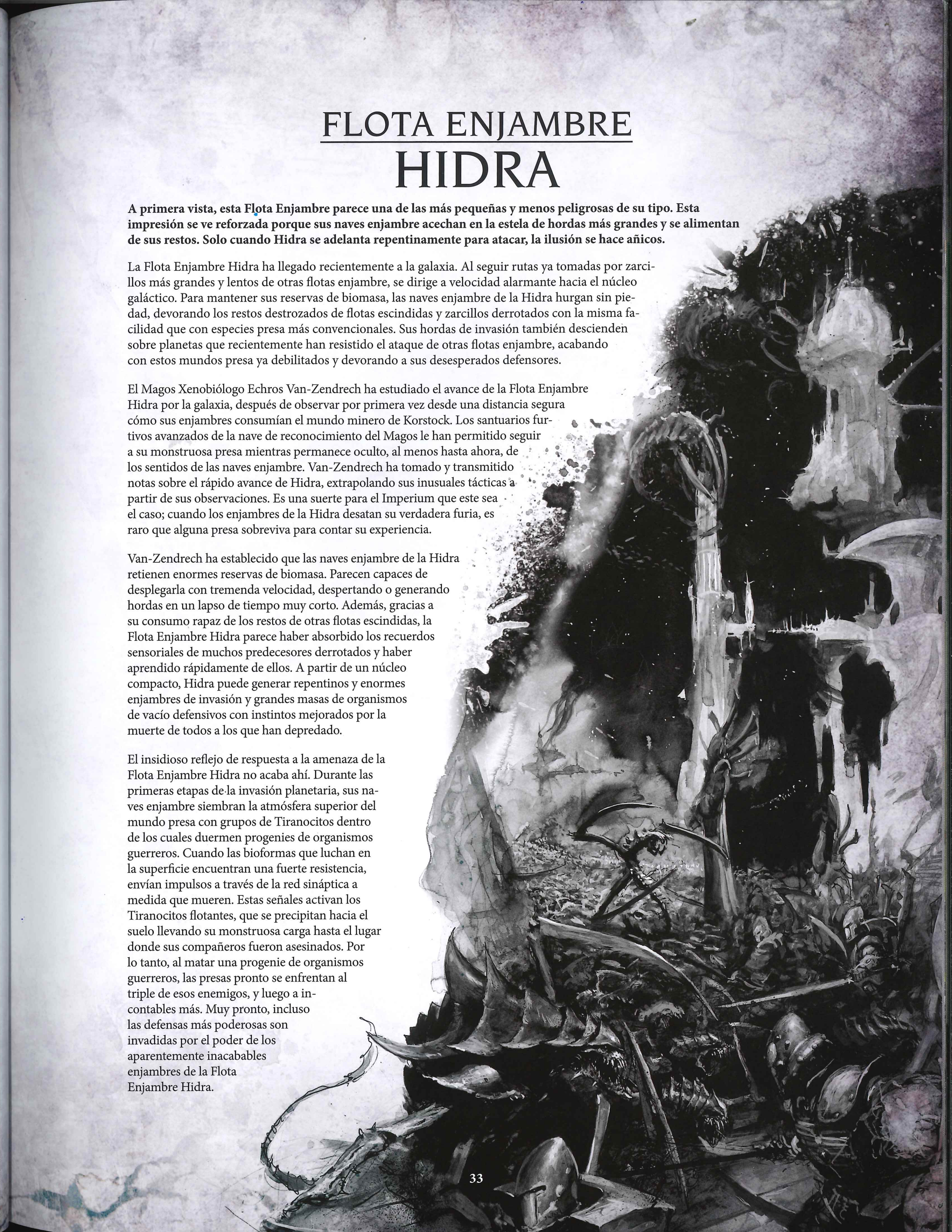


Las hordas de la Kronos luchan con una precaución estratégica inusual. Su avance está precedido por una Sombra en la disformidad mucho más poderosa que la manifestada por cualquier otra flota enjambre. Aunque este fenómeno tiene un área de efecto más restringida que la Sombra lanzada por la mayoría de las flotas enjambre, lo compensan con la fuerza de su impacto. La Sombra de Kronos drena activamente la vida de las presas psíquicamente capaces, extrayendo sus energías para fortalecer el enjambre, dejándolos como cáscaras que se desmoronan. Las manifestaciones empíricas vacilan y se desvanecen bajo el sudario sofocante. Los testigos presenciales dicen haber avistado fisuras de la disformidad reduciéndose antes de que se acerque la flota enjambre, y las entidades daemónicas se apagan como las llamas de velas. Por supuesto, todas estas declaraciones han sido suprimidas por la Inquisición, ya que aluden a fenómenos disformes prohibidos. Sin embargo, permanece el hecho de los poderes contraempíricos de la Flota Enjambre Kronos.

Cuando sus hordas se comprometen a la batalla, esta flota enjambre se concentra en la guerra a distancia y solo realiza un asalto cercano cuando la victoria está garantizada. Sus organismos guerreros conservan instintivamente la biomasa, mientras las bestias alimentadoras se concentran en reciclar toda la materia tiránida muerta rápida y eficientemente. Más de un comandante ha perdido pie cuando sus bien reforzadas defensas estáticas son destruidas metódicamente por salvas de bio-incendiarios, bombardeos de artillería viviente y granizadas de fragmentos quitinosos puntuales.

La Flota Enjambre Kronos disfruta de una relación simbiótica con los zarcillos de la Flota Enjambre Leviatán, que se ha observado depredando mundos enteros, pero no los devora. Tras la estela de las flotas más grandes, los enjambres de la Kronos recuperan su poder de estas despensas macabras antes de volver a unirse a la lucha contra las incursiones disforme enemigas. De esta manera, los zarcillos de la Kronos se abren camino lentamente a lo largo de los límites de la Gran Fisura, centrándose en los sistemas corrompidos por el Caos con el potencial de amenazar el progreso de otras flotas enjambre. Atacan como el aguijón de una bestia monstruosa antes de retirarse para reunir sus fuerzas.

Resulta tentador para las razas presa creer que la Flota Enjambre Kronos es un aliado inesperado en la lucha contra el Caos. Esas esperanzas pronto se ven frustradas. Siempre que es posible, los enjambres de la Kronos eliminan mundos presa vulnerables, consumiendo biomasa con ferocidad para alimentar su lucha contra sus auténticos enemigos. Además, se ha observado que sus hordas apuntan a presas psíquicas como mundos astronave Asuryani, cultos herejes hechiceros o sistemas humanos en las garras de una mutación psíquica masiva. No está claro si se trata de un intento de absorber más biomasa psíquica o de eliminar conductos potenciales para la incursión daemónica, pero con las energías de la Gran Fisura acelerando el potencial psíquico de casi todas las razas de la galaxia, es un nuevo precedente perturbador a la par que peligroso.



FLOTA ENJAMBRE HIDRA

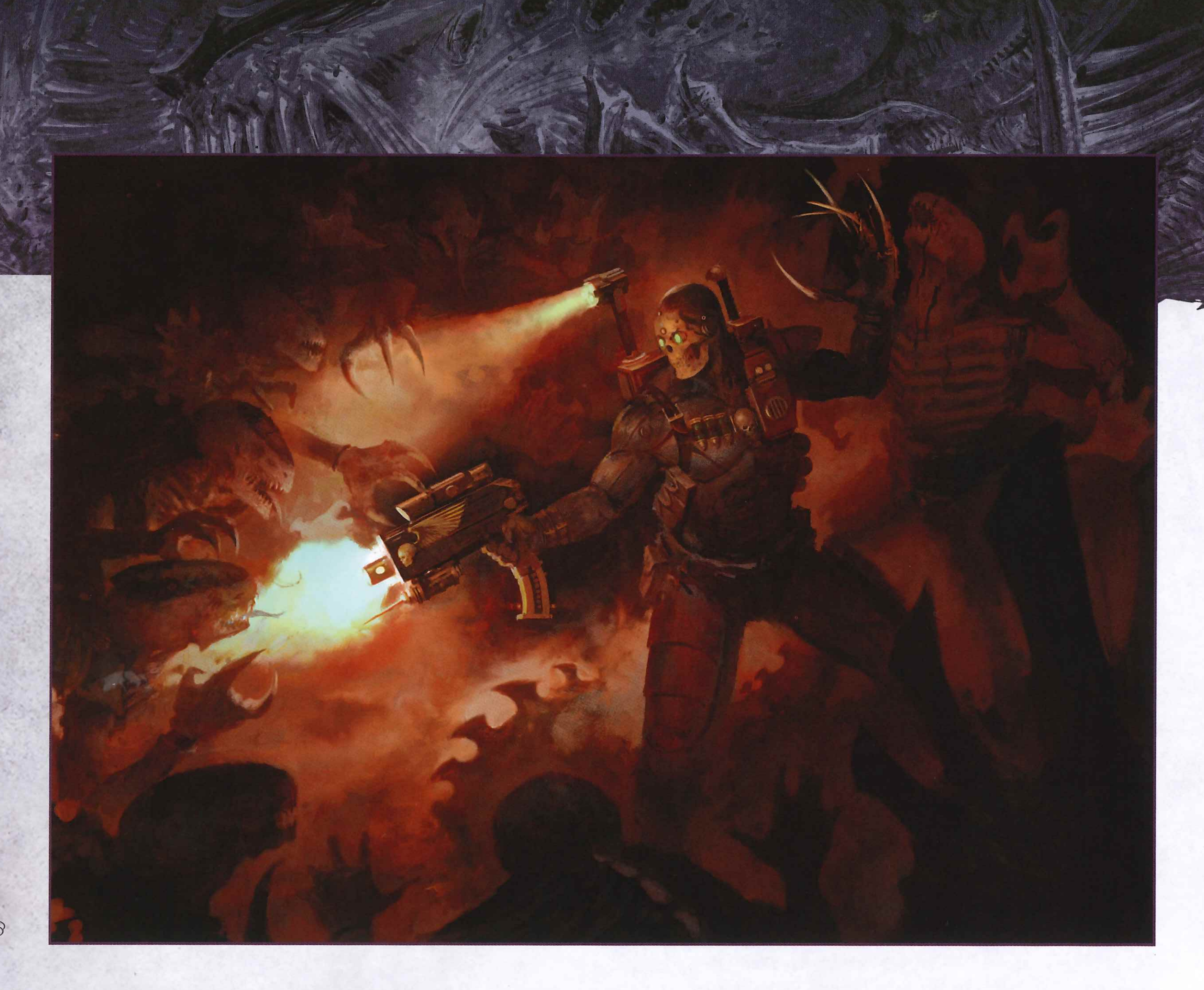
A primera vista, esta Flota Enjambre parece una de las más pequeñas y menos peligrosas de su tipo. Esta impresión se ve reforzada porque sus naves enjambre acechan en la estela de hordas más grandes y se alimentan de sus restos. Solo cuando Hidra se adelanta repentinamente para atacar, la ilusión se hace añicos.

La Flota Enjambre Hidra ha llegado recientemente a la galaxia. Al seguir rutas ya tomadas por zarcillos más grandes y lentos de otras flotas enjambre, se dirige a velocidad alarmante hacia el núcleo galáctico. Para mantener sus reservas de biomasa, las naves enjambre de la Hidra hurgan sin piedad, devorando los restos destrozados de flotas escindidas y zarcillos derrotados con la misma facilidad que con especies presa más convencionales. Sus hordas de invasión también descienden sobre planetas que recientemente han resistido el ataque de otras flotas enjambre, acabando con estos mundos presa ya debilitados y devorando a sus desesperados defensores.

El Magos Xenobiólogo Echros Van-Zendrech ha estudiado el avance de la Flota Enjambre Hidra por la galaxia, después de observar por primera vez desde una distancia segura cómo sus enjambres consumían el mundo minero de Korstock. Los santuarios furtivos avanzados de la nave de reconocimiento del Magos le han permitido seguir a su monstruosa presa mientras permanece oculto, al menos hasta ahora, de los sentidos de las naves enjambre. Van-Zendrech ha tomado y transmitido notas sobre el rápido avance de Hidra, extrapolando sus inusuales tácticas a partir de sus observaciones. Es una suerte para el Imperium que este sea el caso; cuando los enjambres de la Hidra desatan su verdadera furia, es raro que alguna presa sobreviva para contar su experiencia.

Van-Zendrech ha establecido que las naves enjambre de la Hidra retienen enormes reservas de biomasa. Parecen capaces de desplegarla con tremenda velocidad, despertando o generando hordas en un lapso de tiempo muy corto. Además, gracias a su consumo rapaz de los restos de otras flotas escindidas, la Flota Enjambre Hidra parece haber absorbido los recuerdos sensoriales de muchos predecesores derrotados y haber aprendido rápidamente de ellos. A partir de un núcleo compacto, Hidra puede generar repentinos y enormes enjambres de invasión y grandes masas de organismos de vacío defensivos con instintos mejorados por la muerte de todos a los que han depredado.

El insidioso reflejo de respuesta a la amenaza de la Flota Enjambre Hidra no acaba ahí. Durante las primeras etapas de la invasión planetaria, sus naves enjambre siembran la atmósfera superior del mundo presa con grupos de Tiranocitos dentro de los cuales duermen progenies de organismos guerreros. Cuando las bioformas que luchan en la superficie encuentran una fuerte resistencia, envían impulsos a través de la red sináptica a medida que mueren. Estas señales activan los Tiranocitos flotantes, que se precipitan hacia el suelo llevando su monstruosa carga hasta el lugar donde sus compañeros fueron asesinados. Por lo tanto, al matar una progenie de organismos guerreros, las presas pronto se enfrentan al triple de esos enemigos, y luego a incontables más. Muy pronto, incluso las defensas más poderosas son invadidas por el poder de los aparentemente inacabables enjambres de la Flota Enjambre Hidra.



"¿Es una baliza para llamar a nuevas flotas enjambre hacia nuestra galaxia? ¿Es un arma que llenará la disformidad con sus chillidos, o proyectará la sombra por todo el reino del Emperador? A menos que detengamos la furia de Tiamet, sabremos la respuesta demasiado pronto".

- Inquisidor Krystman

FLOTA ENJAMBRE TIAMET

La Flota Enjambre Tiamet está adaptada para la guerra defensiva. Esto por sí solo ha bastado para atraer el escrutinio de muchas razas presa, ya que el comportamiento de la flota no se parece al habitual e interminable ataque depredador. Cuanto más aprenden el Ordo Xenos de la Humanidad o los Videntes del Mundo astronave Iyanden de la Tiamet, más la temen.

Solo recientemente las razas presa de la galaxia han comenzado a sospechar la verdadera amenaza que representa la Flota Enjambre Tiamet. Al menos una facción del Ordo Xenos cree que los organismos de vanguardia de la Tiamet pueden haber estado presentes en la galaxia desde M35 y que, lenta y sigilosamente, estos Tiránidos han trabajado para crear una terrible bioconstrucción.

A diferencia de los de otras flotas enjambre, los zarcillos de la Tiamet se han mantenido concentrados en una región del espacio. Se enredan sobre el sistema Tiamet que da a su flota enjambre su designación Imperial. Hasta hace poco, parecían casi inactivos, atacando y escabulléndose de desafortunados convoyes de naves mercantes o mundos invadidos sin vida consciente. La única vez que las especies presa han sufrido la ira de Tiamet ha sido cuando sus fuerzas han intentado investigar o purgar sus hordas. En esos momentos se han enfrentado a organismos guerreros tremendamente resistentes, cuya armadura quitinosa es dura como el diamante y cuya carne vuelve a crecer tan rápidamente como los atacantes pueden herirla. Las hordas de la Tiamet luchan en oleadas superpuestas, donde cada baluarte absorbe un tremendo daño y entretiene a la presa el tiempo suficiente para que las progenies circundantes se cierren a su alrededor como una garra monstruosa que se cierra de golpe.

Tan costosos han demostrado ser los ataques contra la Flota Enjambre Tiamet que, en una galaxia repleta de amenazas invasoras más activas, han sido poco frecuentes y difíciles de justificar. Solo ahora, cuando los zarcillos de la flota enjambre se multiplican y empujan agresivamente hacia afuera, se hace evidente la insensatez de tal inactividad. Abundan las historias de un Culto Genestealer que se hace llamar el Coro del Vacío, cuyos seguidores han surgido en muchos mundos solo para embarcarse en masa una vez que sus levantamientos han tenido éxito.

El Coro deja mundos abandonados a su paso, navegando sin ser molestado hacia el corazón del territorio de Tiamet y llevando grandes cantidades de biomasa a sus supuestas deidades. Entretanto, aparecen registros de una terrible bioestructura en el mundo de Ziaphoria en el sistema Tiamet. A medida que más y más psíquicos se quejan de un grito psíquico en construcción que emana de ese mundo, los que están en el poder se preguntan qué propósito tiene la bioestructura de los Tiránidos, y qué pesadilla puede sobrevenir a la galaxia si la completan.

FLOTA ENJAMBRE
OUROBORIS

Los enjambres de la Flota Enjambre Ouroboris llevan la muerte en alas oscuras. Atacando rápidamente y en gran número, sus organismos guerreros llenan los cielos del mundo presa y descienden con gritos penetrantes para desgarrar y despedazar.

Los xenobiólogos imperiales y los estudiosos de los apócrifos alienígenas sostienen que la Flota Enjambre Ouroboris puede ser la más antigua de su tipo. Algunos apuntan a relatos históricos extraídos de archivos polvorientos y escritos por el Cardenal Miriamulus el Viejo. Miriamulus habla de "la Legión de Ouroboris", describiendo una serie de horrores xenos alados "en llamas con una fiebre infernal" descendiendo sobre los mundos alrededor de Thracia Primaris. Los relatos del Cardenal detallan cómo los xenos despojaron de toda vida los mundos que invadieron y las investigaciones posteriores de los equipos inquisitoriales han encontrado cicatrices bioplásmicas distintivas en las reliquias que sobrevivieron a la guerra para derrotar esta amenaza rapaz.

Otros sabios más versados en las artes biológicas citan la naturaleza primitiva de los organismos de la Flota Enjambre Ouroboris como un indicador de su antigüedad. Las muestras orgánicas recuperadas de batallas contra esta flota enjambre parecen casi primordiales por su gran simplicidad, especialmente comparadas con los biomorfos más refinados de la Leviatán o la Kronos.

Lejos de ser una debilidad de la Ouroboris, los relatos horrorizados de los que han luchado contra ella revelan que esta simplicidad es en realidad una fortaleza. Las estrategias perfeccionadas durante las Guerras Tiránidas resultan ineficaces contra ella. Los ejércitos que esperan explotar puntos débiles anatómicos, comportamientos instintivos ya documentados o vulnerabilidades a toxinas genéticas adaptadas, descubren que estos Tiránidos no los poseen. Las lecciones aprendidas durante siglos de guerra contra la amenaza tiránida deben descartarse apresuradamente en favor de tácticas defensivas mucho más básicas. Esta comprensión llega a muchos mundos presa demasiado tarde para ser de ayuda.

Incluso los que comprenden rápido cómo luchar contra la Flota Enjambre Ouroboris se enfrentan a una lucha desalentadora y horrible por la supervivencia. Sus enjambres de invasión favorecen a los organismos aéreos, llenando los cielos del mundo presa con miles de millones de gárgolas y nubes de esporas descendentes. Figuras más grandes atraviesan estos nubarrones vivientes, monstruosidades aéreas que surcan las masas chirriantes como leviatanes de las profundidades marinas dispersando bancos de peces.

El enjambre de organismos voladores es tan espeso que tapa la luz del día, cayendo en picado para atacar en el crepúsculo antinatural proyectado por sus alas coriáceas, donde el resplandor espeluznante que rodea sus armas biológicas es la única luz. Su ataque llega a una velocidad asombrosa y, siempre que es posible, los organismos de la Ouroboris atacan los puestos de mando y cualquier presa que identifiquen como líder militar o espiritual. Masas de monstruos que chillan, arañan y aletean derriban los vocomástiles con su peso, inundan las pantallas áuspex en una tormenta de contactos amorfos y arrastran mensajeros hacia los cielos para destrozarlos.

De este modo, la Ouroboris arranca los ojos de su presa, cegándola estratégicamente a escala planetaria y sumergiendo a los defensores en la ignorancia y el pánico. Arrastrados al mismo nivel primitivo que los monstruos que los atacan desde lo alto, grupos de soldados asustados se apiñan para protegerse. Se esconden en agujeros subterráneos, permanecen dentro de los círculos menguantes de sus fuentes de luz y fuego, y rezan a sus dios pidiendo la salvación. Todo lo que llega en respuesta son nuevas oleadas de tropas terrestres tiránidas y horrores que persiguen sistemáticamente hasta el último enclave de presas ocultas, arrojándolas a la superficie donde, en el último momento, las hordas del cielo descienden sobre ellos con gritos de júbilo.

Solo una especie presa en la galaxia permanece imperturbable ante la Flota Enjambre Ouroboris. A la mayoría de los Orkos les importa bien poco la estrategia y no reconocerían la coordinación global aunque le crecieran colmillos y les mordiera. Las bandas de pieles verdes dan la bienvenida al ataque de los enjambres aéreos de la Flota Enjambre Ouroboris con el mismo júbilo que recibirían cualquier otra buena pelea. Más que felices de librar la guerra a un nivel básico y primitivo, los Orkos han derrotado a las hordas de la Ouroboris en más de una ocasión.





PANOPLIA DEPREDADORA

Las hordas de invasión Tiránidas atraviesan el paisaje como una marea orgánica de pesadilla, que no se parece a nada que hayas visto en los campos de batalla del 41.º Milenio. No tienen ningún destello de metal o chispa de fuerza motriz. Todo en ellos es quitina ondulante, entrañas goteantes y retorcida carne xenos.

Solo hay un aspecto en el que los enjambres Tiránidos puedan compararse con los ejércitos más convencionales a los que dan caza, y es en que cada flota enjambre tiene su propio esquema de color unificador, por el cual sus organismos son instantáneamente reconocibles. Sin embargo, esto no se debe a que los Tiránidos los utilicen en su organización o jerarquía marcial. ¿De qué le serviría a la gestáltica de la Mente Enjambre poder distinguir entre esquemas de color, cuando sus organismos guerreros ya comprenden el rol de cada miembro del enjambre a un nivel profundo e instintivo? En realidad, es solo otra arma psicológica más, un lenguaje visual de amenaza que llena de terror a los organismos presa. Los colores ayudan a que la unidad absoluta y sin rostro de los Tiránidos refleje su propósito singular, su naturaleza de armas vivientes, y a que las progenies innumerables del enjambre parezcan un único organismo monstruoso. Los espantosos florecimientos biológicos también son evidentes en los enjambres de Tiránidos. Icor, veneno y ácido gotean de sus fauces y garras, sus órganos y piezas bucales de tonalidades chillonas brillan de forma nauseabunda y sus ojos, negros y vidriosos, miran con hambre sin sentido desde debajo de sus crestas óseas. Todo lo relacionado con la apariencia y coloración de los Tiránidos parece prometer a la presa una lucha que no puede ganar, contra una horda completamente alienígena de depredadores alfa.



Colores de la Flota Enjambre
Cada flota enjambre tiene sus propios colores. Por lo general, habrá dos o tres tonos principales: el de la piel de las criaturas, el de sus placas quitinosas y un tercer tono orgánico que los contrasta. Aunque todos los integrantes de una flota enjambre en particular mostrarán la misma combinación de colores, se ha observado que las flotas escindidas y las progenies individuales los pueden aplicar de manera diferente. Además, algunos organismos tiránidos muestran una variedad de patrones o marcas cuyo propósito sigue siendo desconocido.



Termagante de la Flota Enjambre Leviatán



Termagante de la Flota Enjambre Kraken



Hormagante de la Flota Enjambre Hidra



Hormagante de la Flota Enjambre Behemoth

La refinería Theta-Aspis-54 resuena con los pasos y chillidos de innumerables organismos xenos, mientras las hordas de la Flota Enjambre Leviatán se lanzan a la batalla. Aunque los clados del Adeptus Mechanicus luchan con determinación cíborg, no pueden vencer a los horrores voraces que los rodean.



Hormagante de la Flota Enjambre Ouroboris



Termagante de la Flota Enjambre Kronos



Gárgola de la Flota Enjambre Gorgona

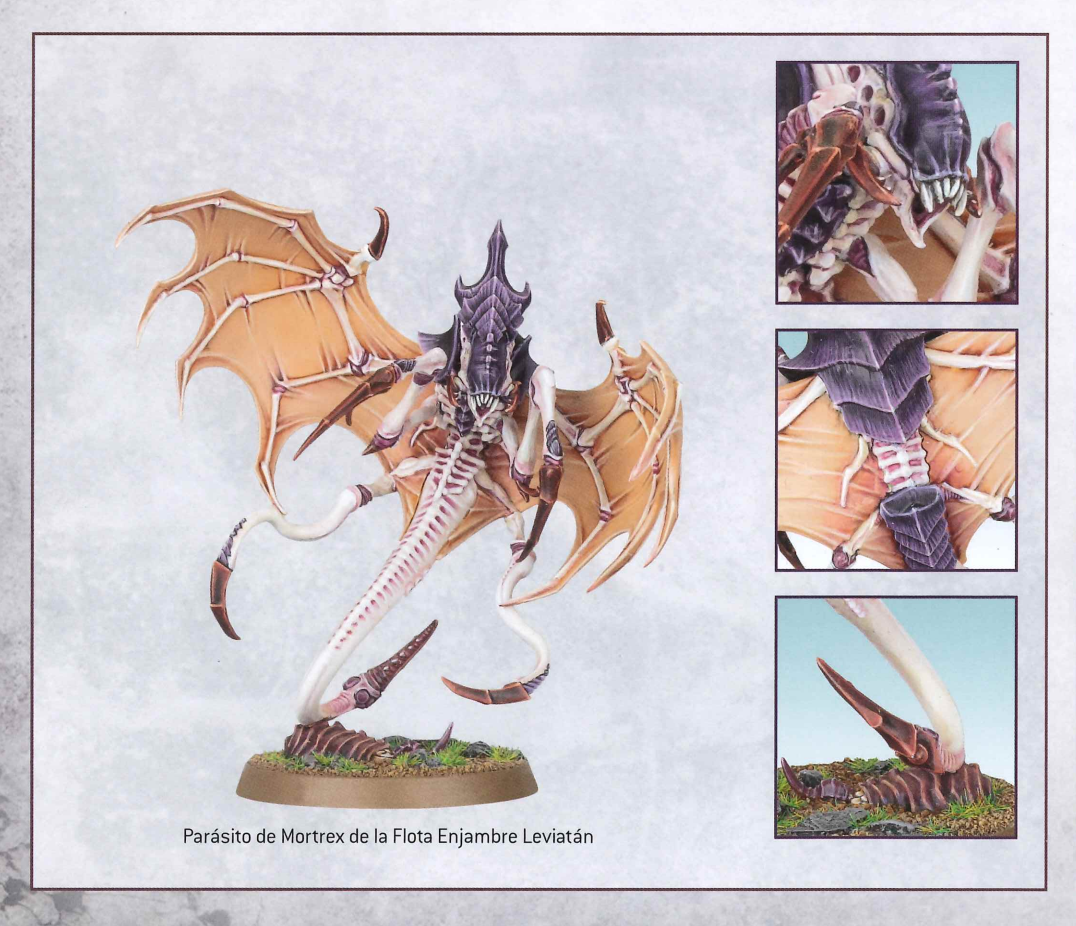


Hormagante de la Flota Enjambre Jormungandr



Termagante de la Flota Enjambre Tiamet

Las plegarias de guerra y los juramentos de los soldados de Cadia vacilan cuando la gran sombra de las alas del Tirano de Enjambre los cubre. Un coro chirriante ahoga los gritos desafiantes mientras las hordas de la Flota Enjambre Leviatán descienden de los cielos…



Parásito de Mortrex de la Flota Enjambre Leviatán







Tirano de Enjambre de la Flota Enjambre Leviatán con cañón venenoso pesado, látigo orgánico y espadahueso monstruosa

Aunque sus defensores humanos hace mucho que fueron devorados, el planeta Ghalsamane sigue estando en disputa, ya que los vengativos Aeldari del mundo astronave Iyanden buscan detener el ataque de las hordas de la Flota Enjambre Kraken.

Exocrino de la Flota Enjambre Leviatán

Con las naves de vacío convertidas en restos humeantes y las llamadas de socorro astropáticas sofocadas por la Sombra en la Disformidad, los Ultramarines de la Fuerza de choque Ulandro preparan su última defensa. Los organismos de la Flota Enjambre Behemoth surgen de entre las esporas giratorias para acabar con esta última y desafiante presa.

Tiránofex de la Flota Enjambre Leviatán con cañón quebrantador

En medio de la devastación y la carnicería de la infestación de Hadraxia, el Viejo Un Ojo lidera la carga en las ruinas de una antaño gloriosa ciudad ultramarine. Los Ultramarines forman una línea defensiva tras otra, pero no pueden frenar el ataque del monstruo.

Variantes de Cárnifex

La bioforma Cárnifex es uno de los organismos guerreros tiránidos más mutables. Esta criatura se puede adaptar para propósitos casi infinitos, ya sea prestar apoyo de fuego orgánico, romper asedios, dar caza a organismos presa de élite, atravesar filas masivas de tropas, destruir tanques y cumplir otros muchos roles.

Cuchilla trilladora





Dardos dorsales

Cárnifex Espaldaespinada de la Flota Enjambre Leviatán

Cañón estrangulador

Glándulas de adrenalina

Quistes de esporas

Cárnifex de la Flota Enjambre Leviatán

Cárnifex Asesino Aullador de la Flota Enjambre Leviatán

Los mundos de la Cicatriz Roja siguen estando disputados violentamente entre sus defensores imperiales y la Flota Enjambre Leviatán. Cuando las últimas líneas de batalla de los Ángeles Sangrientos se derrumban en Ormala II, el destino del planeta queda sellado.



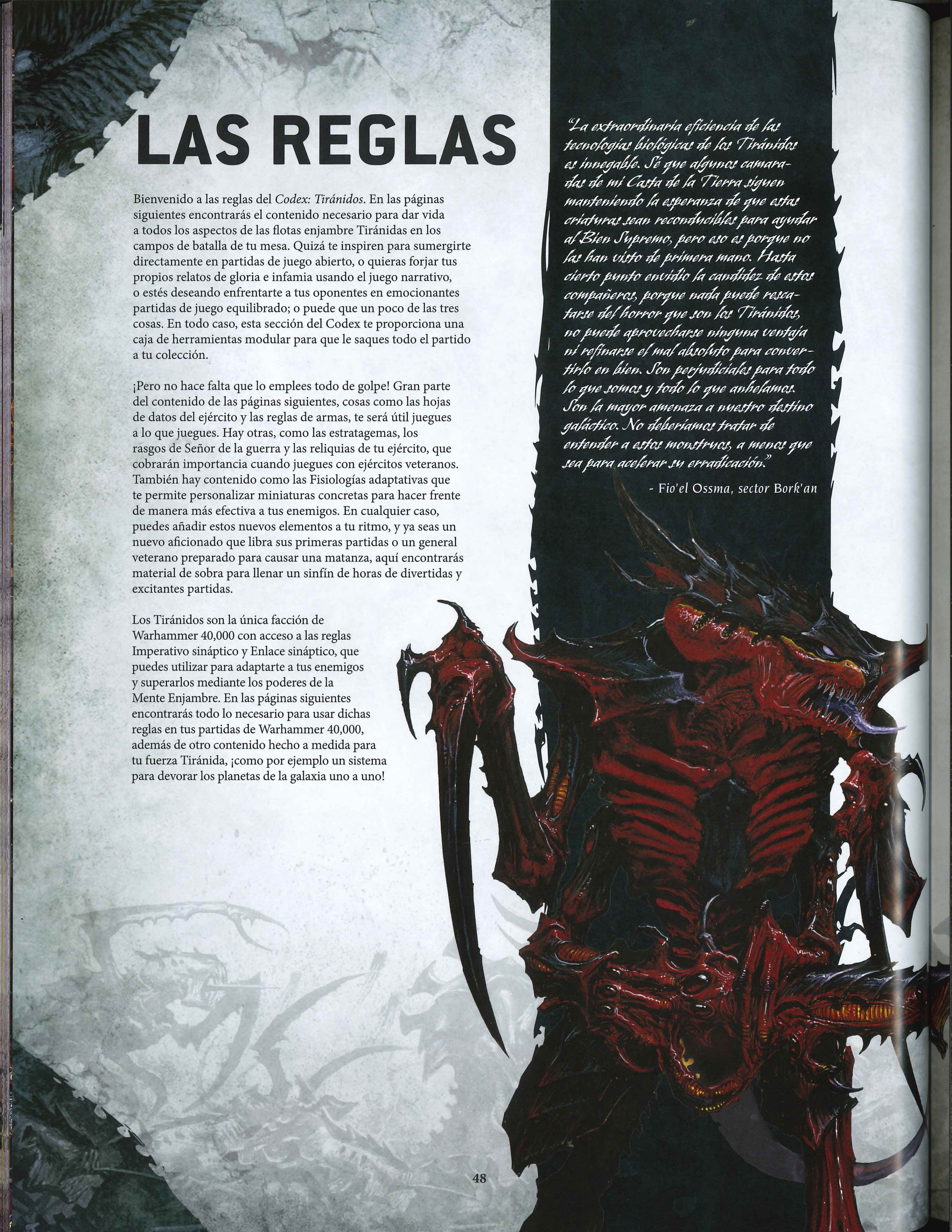
Cañones venenosos pesados

Arpía de la Flota Enjambre Leviatán

Alas afiladas







LAS REGLAS

Bienvenido a las reglas del *Codex: Tiránidos*. En las páginas siguientes encontrarás el contenido necesario para dar vida a todos los aspectos de las flotas enjambre Tiránidas en los campos de batalla de tu mesa. Quizá te inspiren para sumergirte directamente en partidas de juego abierto, o quieras forjar tus propios relatos de gloria e infamia usando el juego narrativo, o estés deseando enfrentarte a tus oponentes en emocionantes partidas de juego equilibrado; o puede que un poco de las tres cosas. En todo caso, esta sección del Codex te proporciona una caja de herramientas modular para que le saques todo el partido a tu colección.

¡Pero no hace falta que lo emplees todo de golpe! Gran parte del contenido de las páginas siguientes, cosas como las hojas de datos del ejército y las reglas de armas, te será útil juegues a lo que juegues. Hay otras, como las estratagemas, los rasgos de Señor de la guerra y las reliquias de tu ejército, que cobrarán importancia cuando juegues con ejércitos veteranos. También hay contenido como las Fisiologías adaptativas que te permite personalizar miniaturas concretas para hacer frente de manera más efectiva a tus enemigos. En cualquier caso, puedes añadir estos nuevos elementos a tu ritmo, y ya seas un nuevo aficionado que libra sus primeras partidas o un general veterano preparado para causar una matanza, aquí encontrarás material de sobra para llenar un sinfín de horas de divertidas y excitantes partidas.

Los Tiránidos son la única facción de Warhammer 40,000 con acceso a las reglas Imperativo sináptico y Enlace sináptico, que puedes utilizar para adaptarte a tus enemigos y superarlos mediante los poderes de la Mente Enjambre. En las páginas siguientes encontrarás todo lo necesario para usar dichas reglas en tus partidas de Warhammer 40,000, además de otro contenido hecho a medida para tu fuerza Tiránida, ¡como por ejemplo un sistema para devorar los planetas de la galaxia uno a uno!

"La extraordinaria eficiencia de las tecnologías biológicas de los Tiránidos es innegable. Sé que algunos camaradas de mi Casta de la Tierra siguen manteniendo la esperanza de que estas criaturas sean reconducibles para ayudar al Bien Supremo, pero eso es porque no las han visto de primera mano. Hasta cierto punto envidio la candidez de estos compañeros, porque nada puede rescatarse del horror que son los Tiránidos, no puede aprovecharse ninguna ventaja ni refinarse el mal absoluto para convertirlo en bien. Son perjudiciales para todo lo que somos y todo lo que anhelamos. Son la mayor amenaza a nuestro destino galáctico. No deberíamos tratar de entender a estos monstruos, a menos que sea para acelerar su erradicación."

- Fio'el Ossma, sector Bork'an

REGLAS DE EJÉRCITOS VETERANOS

HABILIDADES DE DESTACAMENTO (PÁG. 51)

Las unidades de los destacamentos Tiránidos ganan más habilidades para reflejar mejor cómo cooperan y combaten sus ejércitos en el campo de batalla. Encontrarás más información sobre las habilidades de Destacamento en la sección de Ejércitos veteranos del Libro básico de Warhammer 40,000.

ESTRATAGEMAS (PÁG. 62-65)

Los ejércitos Tiránidos tienen acceso a estrategias y tácticas de combate únicas que pueden utilizar para superar a los rivales en cualquier escenario bélico; estas se representan mediante las estratagemas de esta sección, en las que puedes gastar puntos de mando para usarlas en partidas. Encontrarás más sobre estas estratagemas y puntos de mando en el Libro básico de Warhammer 40,000.

FISIOLOGÍAS ADAPTATIVAS (PÁGS. 66-67)

Las miniaturas de monstruos de tu ejército de Tiránidos pueden ser mejoradas para ganar nuevas habilidades usando estas Fisiologías adaptativas, que convertirán a esas bestias ya de por sí temibles en terrores absolutos sobre el campo de batalla.

RASGOS DE SEÑOR DE LA GUERRA (PÁG. 68)

El señor de la guerra de un ejército de Tiránidos puede tener uno de los rasgos que se presentan en esta sección. Esto ayuda a personalizar al líder de tus fuerzas y a reflejar mejor su pericia en combate y su estilo de mando en el campo de batalla.

REGLAS DE EJÉRCITO

DISCIPLINA DE LA MENTE ENJAMBRE (PÁG. 69)

Si tu ejército incluye uno o más Psíquicos, pueden recibir poderes psíquicos adicionales de la disciplina Mente Enjambre. Esto representa los diferentes saberes arcanos y talentos particulares de cada Psíquico individual. Puedes descubrir más acerca de los poderes psíquicos en el Libro básico de Warhammer 40,000.

RELIQUIAS (PÁGS. 70-71)

Los personajes Tiránidos pueden llevar a la batalla poderosas armas y biomorfos llamados Reliquias. En esta sección se explican dichas reliquias y las reglas que las rigen.

REGLAS DE JUEGO EQUILIBRADO

REGLAS APROBADAS POR EL CAPÍTULO (PÁG. 72)

Si estás jugando una batalla que te dice que elijas objetivos secundarios, puedes escogerlos entre los adicionales para Tiránidos que figuran aquí. Representan las metas tácticas únicas de sus ejércitos. Encontrarás más información sobre escoger objetivos secundarios en diferentes grupos de misiones de juego equilibrado, como las misiones de Guerra eterna del Libro básico de Warhammer 40,000.

REGLAS DE CRUZADA

CRUZADA (PÁGS. 74-85)

Los Tiránidos tienen acceso a una miríada de reglas adicionales que personalizan todavía más su fuerza Cruzada. Estas incluyen requisiciones, agendas, reliquias de Cruzada y tácticas de batalla que reflejan el rico trasfondo de sus ejércitos. Entre las reglas que aparecen en esta sección hay un sistema que permite a tu fuerza devorar un mundo tras otro mientras progresas en tu Cruzada, añadiendo la biomasa del planeta a la de su flota enjambre.

HOJAS DE DATOS

HOJAS DE DATOS (PÁGS. 86-121)

Esta sección es esencial para todo jugador de Tiránidos, sin importar su modo de juego preferido, pues contiene las hojas de datos de las unidades Tiránidas. Cada hoja de datos describe, entre otras cosas, los atributos de sus miniaturas, el equipo con que pueden armarse y las habilidades que poseen. Encontrarás más sobre las hojas de datos en el Libro básico de Warhammer 40,000.

EQUIPO

PERFILES DE ARMAS (PÁGS. 122-123)

Esta sección proporciona una lista por orden alfabético de las armas propias de los Tiránidos y debería usarse en conjunción con la sección de hojas de datos.

PUNTOS

VALORES EN PUNTOS (PÁG. 124-125)

Si juegas una partida en la que se utilizan valores en puntos, puedes usar las listas por orden alfabético de esta sección para determinar el coste de cada unidad de tu ejército. Estos valores se revisarán y actualizarán de forma anual.

REFERENCIA DE REGLAS

GLOSARIO (PÁG. 126)

En esta sección encontrarás un glosario de términos de reglas que se utilizan en este Codex. Está pensado para que complemente el glosario que se encuentra en el Libro básico de Warhammer 40,000 y ayuda a resolver todas las interacciones complicadas de reglas que puedan darse.

REFERENCIA (PÁG. 127)

Aquí encontrarás un útil esquema que resume algunas de las reglas más comunes de los Tiránidos.

PATRULLA

La patrulla es el tamaño más pequeño posible de partida, y la que se muestra en la imagen de abajo es perfecta para empezar un ejército de Tiránidos, con independencia de que quieras librar una batalla de juego abierto, crear una narración épica con una fuerza Cruzada o competir en una misión de juego equilibrado. Esta fuerza, creada a partir del contenido de la caja *Patrulla: Tyranids*, se puede utilizar en un ejército veterano y es en sí misma un Destacamento de patrulla, tal como se describe en el Libro básico de Warhammer 40,000.

Los Termagantes son una unidad muy fiable que, como parte de un ejército veterano, ganan la habilidad Asegurar objetivo (consulta el Libro básico de Warhammer 40,000), lo que los hace ideales para mantener objetivos en el campo de batalla. Sus potentes perforacarnes, aunque de corto alcance, les permiten disparar mientras siguen avanzando, y atravesar incluso a la infantería enemiga más dura. Además, su gran número les permite arrollar al oponente, restringiendo su capacidad de movimiento mientras los zarcillos de tu flota enjambre los rodean por todas partes.

Los Guerreros Tiránidos, por su parte, ofrecen el músculo necesario para apuntalar a los Termagantes. Sus duros y resistentes cuerpos les permiten enjugar los ataques enemigos y seguir luchando. En combate, pueden perforar la armadura de cualquier enemigo con sus poderosas espadahuesos o desmembrarlo con sus garras. También pueden equiparse con una amplia variedad de armas a distancia, incluyendo algunas tan devastadoras como el cañón enredadera o el cañón venenoso. Finalmente, los Guerreros Tiránidos son una de las dos fuentes de la regla Sinapsis, lo que los convierte en un eje fundamental para todas las demás bioformas a su alrededor.

Los Enjambres Devoradores son un elemento pequeño pero muy agresivo de la fuerza Tiránida. Capaces de desplegarse bajo tierra para aparecer en medio de las líneas enemigas, son particularmente difíciles de impactar con disparos cuando disponen de cobertura.

El Tirano de Enjambre es un poderoso foco para todo el ejército, capaz de operar como fuente de Sinapsis, manifestar poderes psíquicos y mejorar la eficacia de las demás unidades Tiránidas mediante su habilidad Voluntad de la Mente Enjambre, además de destruir por sí mismo a numerosas unidades enemigas mediante sus poderosas armas, tanto a distancia como en cuerpo a cuerpo.



HABILIDADES DE DESTACAMENTO

Un destacamento **ZARCILLO DE ENJAMBRE** es uno que solo incluye miniaturas con la clave **ZARCILLO DE ENJAMBRE** (excepto miniaturas con la clave **SIN FACCIÓN**).

- Los destacamentos **ZARCILLO DE ENJAMBRE** ganan la habilidad Organismos infrecuentes.
- Las unidades **ZARCILLO DE ENJAMBRE** en destacamentos **ZARCILLO DE ENJAMBRE** ganan la habilidad Adaptaciones de flota enjambre.
- Las unidades de Tropa en destacamentos **ZARCILLO DE ENJAMBRE** ganan la habilidad Asegurar objetivo (esta habilidad se describe en el Libro básico de Warhammer 40,000).

ORGANISMOS INFRECUENTES

Algunos organismos guerreros son vistos en el campo de batalla de manera muy ocasional. Los Tiranos de Emjambre operan como nodos sinápticos centralizados de los enjambres, con lo que solo hay uno de tales organismos liderando cada enjambre.

Puedes incluir un máximo de una miniatura **TIRANO DE ENJAMBRE** en cada destacamento **ZARCILLO DE ENJAMBRE** de tu ejército.

ADAPTACIONES DE FLOTA ENJAMBRE

Cada flota enjambre tiene sus propias Adaptaciones para hacer frente a los enemigos que tenga delante de la manera más efectiva posible.

Todas las unidades **ZARCILLO DE ENJAMBRE** con esta habilidad, y todas las miniaturas que incluyan, ganan una Adaptación de flota enjambre siempre y cuando todas las unidades de su destacamento pertenezcan a la misma flota enjambre. La Adaptación obtenida dependerá de la flota enjambre concreta a la que pertenezcan.

Si todas las unidades de tu ejército (excepto unidades **ARTILLERÍA VIVIENTE ZARCILLO DE ENJAMBRE** y **SIN FACCIÓN**) pertenecen a la misma flota enjambre, todas las unidades **ZARCILLO DE ENJAMBRE** con esta habilidad, y todas las miniaturas que incluyan, ganan una Adaptación de flota enjambre. Esto te permitirá personalizar las reglas de tu flota enjambre para representar del mejor modo posible su estilo de combate. En cualquier caso, anota en tu hoja de ejército todas las Adaptaciones de flota enjambre de tus destacamentos.

Ejemplo: *Una unidad* **BEHEMOTH** *con la habilidad Adaptaciones de flota enjambre gana la Adaptación de Hiperagresividad (pág. 53).*

VERSATILIDAD E HIPERADAPTACIONES

Cada Adaptación de flota enjambre tiene una Adaptación, la cual se puede intercambiar por otra regla al inicio de la batalla, tras determinar quién tiene el primer turno. Si todas las unidades de tu ejército (excepto unidades **ARTILLERÍA VIVIENTE ZARCILLO DE ENJAMBRE** y **SIN FACCIÓN**) pertenecen a la misma flota enjambre, puedes cambiar tu regla Versatilidad por una regla alternativa al inicio de la batalla, tras determinar quién juega el primer turno. Hay múltiples reglas alternativas por las que puede cambiarse la regla Versatilidad, y la Hiperadaptación de cada flota enjambre especifica qué opciones hay disponibles.

Ejemplo: *El ejército de Lucas solo contiene unidades* **BEHEMOTH**, *que tienen la Adaptación de Hiperagresividad (pág. 53). Al inicio de la batalla, decide cambiar la regla Versatilidad de su Adaptación de flota enjambre. La Hiperadaptación de la* **FLOTA ENJAMBRE BEHEMOTH** *indica que puede seleccionar para reemplazarla una de las Biomorfologías de acecho o de caza de la página 61. Lucas elige Resiliencia insensible de las Morfologías de acecho, así que para esa batalla la Adaptación de flota enjambre de sus unidades* **BEHEMOTH** *pasa a ser:*

- *Cada vez que una unidad con esta Adaptación combate, si ha realizado un movimiento de carga, ha sido blanco de una carga o ha llevado a cabo una Intervención heroica este turno, hasta que se haya resuelto el combate se suma 1 al atributo Fuerza de las miniaturas de dicha unidad.*
- *Las miniaturas con esta Adaptación y cuyos atributos puedan cambiar a medida que sufren daño se tratan como si tuvieran el doble de su número de heridas restantes a efectos de determinar el valor de dichos atributos.*

GERMINADO DE ESPORAS

- Las unidades **ARTILLERÍA VIVIENTE** pueden incluirse en un destacamento **ZARCILLOS DE ENJAMBRE** sin que ello impida a otras unidades de ese destacamento ganar una Adaptación de flota enjambre.
- Las unidades **ARTILLERÍA VIVIENTE** nunca ganan una Adaptación de flota enjambre.
- Las unidades **ARTILLERÍA VIVIENTE** pueden incluirse en tu ejército sin que ello impida a otras unidades **ZARCILLOS DE ENJAMBRE** amigas beneficiarse de la Hiperadaptación de su flota enjambre.

FLOTAS ENJAMBRE

Si tu ejército es Veterano, las unidades **<FLOTA ENJAMBRE>** en destacamentos **ZARCILLOS DE ENJAMBRE** ganan acceso a las siguientes reglas de flota enjambre, siempre que todas las unidades **<FLOTA ENJAMBRE>** de tu ejército pertenezcan a la misma flota enjambre. Tales destacamentos reciben el nombre de Destacamentos de flota enjambre.

ADAPTACIONES DE FLOTA ENJAMBRE

Todas las unidades **<FLOTA ENJAMBRE>** con esta habilidad ganan una Adaptación de flota enjambre. La Adaptación ganada depende de a qué flota enjambre pertenezcan, tal como se indica en las páginas siguientes.

RASGOS DE SEÑOR DE LA GUERRA

Cada flota enjambre tiene asociado un rasgo de flota enjambre. Si una miniatura **PERSONAJE ZARCILLO DE ENJAMBRE <FLOTA ENJAMBRE>** gana un rasgo de Señor de la guerra, puede obtener el rasgo de Señor de la guerra de flota enjambre relevante, en lugar de uno de los rasgos de Señor de la guerra de la página 68.

PODERES PSÍQUICOS

Cada flota enjambre tiene asociado un poder psíquico de flota enjambre. Las unidades **PSÍQUICO ZARCILLO DE ENJAMBRE** de destacamentos de flota enjambre (excepto destacamentos auxiliar de apoyo, superpesado auxiliar o red de fortificaciones), tienes acceso al poder psíquico de flota enjambre relevante, además de cualesquiera otros poderes psíquicos que conozca.

Ejemplo: *Un ejército veterano incluye un destacamento* **ZARCILLO DE ENJAMBRE** *en el que cada unidad tenga la clave* **KRAKEN**. *Una miniatura* **PERSONAJE** *de dicho destacamento que pueda obtener un rasgo de Señor de la guerra puede en lugar de eso obtener el rasgo de Señor de la guerra Un paso por delante. Las unidades* **PSÍQUICO** *de ese destacamento conocerán el poder psíquico Señuelo sináptico además de cualesquiera otros que conozca. También puede tener acceso a la estratagema Avance oportunista y puede gastar PM para usarla. Si el* **SEÑOR DE LA GUERRA** *del ejército es elegido de este destacamento, una miniatura* **PERSONAJE KRAKEN** *de tu ejército que pudiera obtener una reliquia bioartefacto puede en lugar de eso obtener Mutación camaleónica.*

RELIQUIAS BIOARTEFACTO

Cada flota enjambre tiene asociada una reliquia bioartefacto. Si tu ejército es liderado por un **PERSONAJE SEÑOR DE LA GUERRA ZARCILLO DE ENJAMBRE <FLOTA ENJAMBRE>**, puedes dar dicha reliquia bioartefacto de flota enjambre a una miniatura **PERSONAJE ZARCILLO DE ENJAMBRE <FLOTA ENJAMBRE>** de tu ejército en lugar de darle una reliquia bioartefacto de las que figuran en las páginas 70-71. Los personajes con nombre (como **SEÑOR DEL ENJAMBRE**) no pueden recibir una reliquia bioartefacto de flota enjambre.

Ten en cuenta que algunas reliquias reemplazan a una de las piezas de equipo que lleva la miniatura. Cuando este sea el caso, si estás usando valores en puntos deberás pagar igualmente el coste del equipo que esté siendo reemplazado. Anota en tu hoja de ejército las reliquias bioartefacto que tengan tus miniaturas.

ESTRATAGEMAS

Cada flota enjambre tiene asociada una estratagema de flota enjambre. Si tu ejército incluye un destacamento de flota enjambre (excepto destacamentos auxiliar de apoyo, superpesado auxiliar o red de fortificaciones), ganas acceso a la estratagema de flota enjambre relevante.

FLOTAS ENJAMBRE

BEHEMOTH

Las hordas de la Flota Enjambre Behemoth caen sobre sus presas en una estampida de músculos, garras quitinosas y pezuñas aplastadoras. Encarnan los aspectos menos sutiles de la agresividad depredadora y el hambre más incontrolable. Pero lo que les falta en sutileza y astucia lo compensan de sobras con su resiliencia indomable y su ferocidad arrolladora.

ADAPTACIÓN DE FLOTA ENJAMBRE: HIPERAGRESIVIDAD

No hay ni rastro de sutileza ni de sigilo en las hordas de la Flota Enjambre Behemoth, solo una matanza directa y constante que lo arrasa todo a su paso.

- Siempre que una unidad con esta Adaptación combate, si ha realizado un movimiento de carga, ha sido blanco de una carga o ha llevado a cabo una Intervención heroica este turno, hasta que se haya resuelto el combate se suma 1 al atributo Fuerza de las miniaturas de dicha unidad.

Versatilidad

Puedes repetir las tiradas de carga realizadas por unidades de tu ejército que tengan esta Adaptación.

Hiperadaptación

Puedes cambiar la regla Versatilidad de esta flota enjambre por una de las Biomorfologías de caza o Biomorfologías de acecho de la página 61.

RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA: HAMBRE MONSTRUOSA

Este Señor de la guerra encarna el hambre eterna de la Mente Enjambre, arrancando grandes trozos de sus víctimas o incluso tragándoselas enteras, en un auténtico frenesí devorador.

Siempre que este **SEÑOR DE LA GUERRA** efectúe un ataque en combate, una tirada para herir de 6 sin modificar inflige 1 herida mortal al blanco, además de cualquier daño normal.

PODER PSÍQUICO: MATANZA IMPARABLE

Una agresividad sin control domina a la flota enjambre Behemoth, impulsándola a avanzar como una ola gigante de fauces y garras.

Bendición: *Matanza imparable* tiene un valor de carga disforme 7. Si se manifiesta, elige una unidad **BEHEMOTH** amiga dentro del alcance de enlace sináptico de este **PSÍQUICO**. Hasta el inicio de tu siguiente turno, siempre que una miniatura de esta unidad efectúe un ataque en combate, suma 1 a la tirada para herir de dicho ataque.

RELIQUIA BIOARTEFACTO: MUSCULATURA MONSTRUOSA

De vez en cuando, aparece un organismo guerrero de la flota enjambre Behemoth que encarna dicho nombre creciendo hasta alcanzar unas proporciones y una potencia física descomunales.

Suma 1 al atributo Daño de las armas de combate con las que está equipado el portador.

FEROCIDAD SIN IGUAL — 1PM/2PM

Estratagema Behemoth – Táctica de batalla

Tal es la ferocidad de las bestias de la Flota Enjambre Behemoth, que ni siquiera la muerte logra frenar de golpe su frenesí homicida.

Usa esta estratagema en la fase de combate, cuando una unidad **INFANTERÍA BEHEMOTH** (excepto unidades **PERSONAJE**) de tu ejército que no haya combatido esta fase sea elegida como blanco de un ataque en combate. Hasta que la unidad de la miniatura atacante haya terminado de efectuar sus ataques, siempre que una miniatura de esa unidad **BEHEMOTH** sea eliminada, en lugar de usar cualesquiera reglas que se activen cuando esa miniatura sea eliminada, no retires del juego a la miniatura eliminada. En lugar de eso, una vez que la unidad de la miniatura atacante haya terminado de efectuar sus ataques, la miniatura eliminada ataca como si hubiera sido elegida para combatir. Tras haber resuelto estos ataques, la miniatura eliminada es retirada del juego. Si la unidad **INFANTERÍA BEHEMOTH** tiene la clave **MULTITUD INTERMINABLE**, esta estratagema cuesta 1PM; de lo contrario cuesta 2PM.

"Entramos mediante un torpedo de abordaje. Nuestra misión era extraer al Magos Engh antes de que los enjambres arrasaran la estación Lynaeus. Una vez lo tuvimos, para salir de allí nos esperaba un ala de Thunderhawks en las plataformas del Sector III. Había luchado contra Tiránidos antes, todos lo habíamos hecho, pero nunca los había visto moverse con semejante ferocidad y determinación. Atravesaron cada mamparo y barricada en su camino como si fueran de papel. No tengo capacidad para sentir miedo, pero os digo que jamás en mí vida he tenido mayor sensación de ser una presa, que aquella vez en la estación Lynaeus".

- Hermano Amadeo de la Guardia de la Muerte

FLOTAS ENJAMBRE

KRAKEN

Batallar contra la Flota Enjambre Kraken es exponerse a un taimado depredador gestáltico que calcula sus instintos y acciones a fin de superar las posiciones de su presa y rodearla. Las progenies de la Kraken brotan desde flancos inesperados, aprovechando la más mínima brecha o debilidad en las defensas enemigas y explotándola con un salvajismo rapaz.

ADAPTACIÓN DE FLOTA ENJAMBRE: TANTEO TENTACULAR

La *Kraken hostiga y desequilibra a sus enemigos con ataques de flanqueo, antes de rodearlos para la masacre final.*

- Siempre que una unidad con esta Adaptación avance, si no se ve afectada por la estratagema Avance oportunista (ver a la derecha) o la estratagema Avance a saltos (pág. 64), no hace una tirada de avanzar.

Versatilidad

Cuando una unidad con esta Adaptación avance, no hagas tirada de avance. En lugar de eso, hasta el final de la fase, suma 1D3+3" al atributo Movimiento de las miniaturas de la unidad.

Hiperadaptación

Puedes cambiar la regla Versatilidad de esta flota enjambre por una de las **Biomorfologías de alimentación** o **Biomorfologías de caza** de la página 61.

RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA: UN PASO POR DELANTE

Este Señor de la guerra es capaz de predecir cualquier movimiento que hagan sus presas.

Siempre que tu oponente utilice una estratagema, si este **SEÑOR DE LA GUERRA** está en el campo de batalla, tira 1D6: con un 5+, ganas 1 punto de mando.

PODER PSÍQUICO: SEÑUELO SINÁPTICO

Un señuelo sináptico condena a la muerte a cualquier presa o amenaza a la que se le coloca.

Maldición: *Señuelo sináptico* tiene un valor de carga disforme 5. Si se manifiesta, elige a una unidad enemiga dentro del alcance de Enlace sináptico de este **PSÍQUICO** o a 18" o menos de este **PSÍQUICO**. Hasta el inicio de tu siguiente fase psíquica, siempre que una unidad **KRAKEN** amiga declare una carga, si dicha unidad enemiga es uno de los blancos de la carga, puedes repetir la tirada de carga.

RELIQUIA BIOARTEFACTO: MUTACIÓN CAMALEÓNICA

Los cristales subdérmicos de este caparazón capturan y redirigen la luz.

Siempre que se efectúe un ataque contra el portador:

- Resta 1 de la tirada para impactar de ese ataque.
- La tirada para impactar no puede repetirse.

AVANCE OPORTUNISTA 1PM

Estratagema Kraken – Táctica de batalla

Antes de que la presa pueda reaccionar, las progenies Kraken ya se le han echado encima.

Usa esta estratagema en tu fase de movimiento, cuando una unidad **KRAKEN** de tu ejército sea elegida para mover. Hasta el final del turno:

- Cuando la unidad avance, no hagas tirada de avance. En lugar de eso, hasta el final de la fase, suma 8" al atributo Movimiento de las miniaturas de esta unidad. Ten en cuenta que una unidad no puede verse afectada en una misma fase por esta estratagema y por la estratagema Avance a saltos (pág. 64).
- Las miniaturas de esta unidad no sufren la penalización a las tiradas para impactar por disparar armas de Asalto en el mismo turno en el que su unidad ha avanzado.

"No hay nada en esta galaxia que pueda superar a una escuadra de soldados de jungla de Catachan en la espesura. Eso era lo que yo solía pensar. También pensaba que nada vivo podría colarse por el desfiladero de nuestro flanco derecho, lleno de hierbaespina, enredadera cazaorkos, esa especie de hongos venenosos grandes como la cabeza de un Ogrete... No les importó, entraron por ahí de todos modos, aún no sé cómo lo lograron. Aparecieron en tromba, un enjambre incontable. Arrollaron nuestras posiciones y nos vimos obligados a salir corriendo y luchar por nuestras vidas en lo más profundo de la selva. Me llevaré esa vergüenza a la tumba..."

- Capitán Vance Stryker del 86º de Catachan, "los Acechadores", declaración ante el consejo de guerra.

LEVIATÁN

Manando a través del plano galáctico, los zarcillos de la Flota Enjambre Leviatán golpean desde un extremo a otro de la galaxia. Son los depredadores más certeros jamás creados por la Mente Enjambre, pues van afinando su capacidad de masacre mediante "prueba y error", aprovechando las enseñanzas de las flotas enjambre que les han precedido. Son la muerte inexorable, y su número es legión.

ADAPTACIÓN DE FLOTA ENJAMBRE: CONTROL SINÁPTICO

La red sináptica de la Leviatán es tan fuerte que incluso los restos de bestias mortalmente heridas son impelidos a seguir luchando.

- Siempre que se efectúe un ataque contra una unidad **SINAPSIS** con esta Adaptación, una tirada para herir de 1 a 3 sin modificar fracasa siempre, con independencia de las habilidades que puedan tener el arma o el atacante.
- Siempre que se efectúe un ataque contra una unidad con esta Adaptación (excepto unidades **SINAPSIS**), si dicha unidad se encuentra dentro del alcance de Enlace sináptico de alguna unidad **SINAPSIS LEVIATÁN**, una tirada para herir de 1 o 2 sin modificar siempre fracasa, con independencia de las habilidades que puedan tener el arma o el atacante.

Versatilidad

Siempre que una unidad con esta Adaptación sea elegida para disparar o combatir, puedes repetir una tirada para impactar al resolver los ataques de dicha unidad.

Hiperadaptación

Puedes cambiar la regla Versatilidad de esta flota enjambre por una de las **Biomorfologías de alimentación** o **Biomorfologías de caza** de la página 61.

RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA: ADAPTACIÓN PERFECTA

Este Señor de la guerra fue creado con una única misión: erradicar completamente a los defensores del mundo presa objetivo.

Una vez por ronda de batalla, puedes repetir una de las siguientes tiradas hechas por este **SEÑOR DE LA GUERRA**: tirada para impactar; tirada para herir; tirada de daño; tirada de avance; tirada de carga; chequeo psíquico; tirada de salvación.

PODER PSÍQUICO: ENJAMBRE NEXUS

La Mente Enjambre canaliza la sofisticada red sináptica a través de sus conductos, forzando su voluntad gestáltica entre los organismos menores de la flota enjambre.

Bendición: El *Enjambre* tiene un valor de carga disforme 7. Si se manifiesta, elige a una unidad **LEVIATÁN** amiga dentro del alcance de Enlace sináptico de este **PSÍQUICO** y elige una habilidad de Imperativo sináptico de una miniatura **SINAPSIS LEVIATÁN** que también esté dentro del alcance de Enlace sináptico de este **PSÍQUICO**. Hasta el inicio de tu siguiente turno, dicha unidad se beneficia de la habilidad de Imperativo sináptico de dicha miniatura **SINAPSIS** como si estuviera activa para tu ejército (además de la que ya esté actualmente activa para tu ejército) y como si estuvieran a 6" o menos la una de la otra.

RELIQUIA BIOARTEFACTO: NODO DOGMÁTICO

Los ecos sinápticos de antiguos organismos y batallas previas fluyen desde este biomorfo encefalítico, imbuyendo a la criatura huésped con un conocimiento previo instintivo de las pautas de ataque y las estrategias del enemigo.

En el paso de refuerzos de la fase de movimiento de tu oponente, siempre que una unidad enemiga sea desplegada como refuerzos a 18" o menos del portador, puedes elegir a una unidad **BÁSICA LEVIATÁN** o **PERSONAJE LEVIATÁN** a 6" o menos del portador. En tal caso, la unidad amiga puede disparar como si fuera tu fase de disparo, pero sus miniaturas solo pueden tomar como blanco a esa unidad enemiga de refuerzos. Una unidad no puede ser elegida para disparar más de una vez por fase debido a esta reliquia.

ASALTO COMBINADO — 1PM

Estratagema Leviatán – Táctica de batalla

Las progenies de la Flota Enjambre Leviatán cazan como una sola entidad, exhibiendo una precisión y coordinación escalofriantes.

Usa esta estratagema en la fase de combate. Elige a una unidad enemiga dentro de la zona de amenaza de dos o más unidades **LEVIATÁN** de tu ejército. Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura **LEVIATÁN** haga un ataque de combate contra dicha unidad enemiga, mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque.





FLOTAS ENJAMBRE

GORGONA

La Flota Enjambre Gorgona debilita a sus presas mediante el uso de hipertoxinas adaptativas, nubes de esporas y horribles venenos corrosivos. Sus progenies se acercan reptando hacia el enemigo sin apenas ser vistas, envueltas en una miasma de microorganismos Tiránidos tóxicos que pueden reducir incluso a los más poderosos guerreros y máquinas de guerra a burbujeantes charcos de carne y fango metálico.

ADAPTACIÓN DE FLOTA ENJAMBRE: TOXINAS ADAPTATIVAS

Las toxinas producidas por las criaturas de la flota enjambre se adaptan con una velocidad aterradora a sus presas, convirtiendo en letal cualquier golpe o incluso el mero contacto con la piel.

- Siempre que una miniatura con esta adaptación efectúe un ataque contra una unidad (excepto unidades **VEHÍCULO** o **TITÁNICA**), una tirada para herir que obtenga un resultado de 4+ sin modificar siempre tiene éxito.

Versatilidad

Siempre que una unidad con esta Adaptación sea elegida para disparar o combatir, puedes repetir una tirada para impactar al resolver los ataques de dicha unidad.

Hiperadaptación

Puedes cambiar la regla Versatilidad de esta flota enjambre por una de las **Biomorfologías de alimentación** o **Biomorfologías de acecho** de la página 61.

RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA: MIASMA LETAL

El aire en torno al señor de la guerra se llena de esporas microscópicas que invaden a sus enemigos, devorándolos desde dentro.

Al inicio de la fase de combate, tira 1D6 por cada unidad enemiga a 3" o menos de este **SEÑOR DE LA GUERRA**: de 2 a 5, la unidad enemiga sufre 1 herida mortal; con un 6, sufre 1D3 heridas mortales.

PODER PSÍQUICO: INFLUENCIA VENENOSA

Esta criatura sináptica irradia un pulso imperativo que activa las esporas semipensantes de los biohorrores de la Gorgona, haciéndoles secretar venenos rebosantes de corrupción psíquica.

Bendición: *Influencia venenosa* tiene un valor de carga disforme 7. Si se manifiesta, elige a una unidad **GORGONA** amiga dentro del alcance de Enlace sináptico de este **PSÍQUICO**. Hasta el inicio de tu siguiente fase psíquica, siempre que una miniatura de la unidad elegida efectúe un ataque de combate, una tirada para herir de 6 sin modificar infligirá 1 herida mortal al blanco, además del daño normal (hasta un máximo de 6 heridas mortales).

RELIQUIA BIOARTEFACTO: BIOLOGÍA HIPERMÓRFICA

Los organismos inestables en el interior del cuerpo de estas criaturas responden a cualquier trauma físico o mental, sufriendo rápidas mutaciones beneficiosas.

- Suma 1 al atributo Resistencia del portador.
- Si los atributos del portador pueden cambiar a medida que sufre daño, se considerará que tiene el doble de sus heridas restantes a efectos de determinar el nivel de dichos atributos.

HIPERTOXICIDAD 1PM

Estratagema Gorgona – Equipo

Pocas sustancias son tan letales como las toxinas de la Flota enjambre Gorgona, y aún menos se adaptan de manera tan efectiva a sus desgraciadas víctimas.

Usa esta estratagema en la fase de combate, cuando una unidad **SACOS DE TOXINAS GORGONA** de tu ejército sea elegida para combatir. Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura **SACOS DE TOXINAS** de esa unidad efectúe un ataque de combate, una tirada para impactar de 5+ sin modificar hiere automáticamente al blanco.

"Los estudiosos más adocenados se pasan horas debatiendo acerca de la naturaleza y las intenciones de la amenaza Tiránida. Algunos de entre ellos afirman que, a diferencia de los sirvientes infernales de los Dioses Oscuros o los ladrones de carne necrófagos de Commorragh, los Tiránidos no pueden ser considerados auténticamente malvados o crueles, pues todo lo que hacen está motivado por el instinto depredador más que por un propósito superior (o, de hecho, inferior). Pero he visto a la Gorgona abrir sus fauces y vomitar su enfermiza progenie. La he visto recrearse en el sufrimiento agónico de sus presas antes de matarlas de manera miserable, y ahora os aseguro que los Tiránidos son la encarnación del mal y el sadismo absolutos".

- Hermana Hospitalaria Amalica Hope

JORMUNGANDR

La Flota Enjambre Jormungandr asalta a sus enemigos no solo desde órbita y a través de campos de batalla en llamas, sino también mediante espantosas hordas de tropas que surgen desde el suelo bajo sus pies. Ninguna otra flota enjambre hace un uso tan prodigioso de los organismos tuneladores para agujerear por completo los mundos invadidos con complejos de túneles subterráneos desde los que las oleadas de Tiránidos brotan para hacer trizas a sus presas.

ADAPTACIÓN DE FLOTA ENJAMBRE: REDES DE TÚNELES

Los organismos guerreros de la Flota Enjambre Jormungandr atacan desde túneles subterráneos, haciendo que estos monstruos depredadores sean extremadamente difíciles de elegir como blancos hasta que ya es demasiado tarde.

- Siempre que un ataque a distancia toma como blanco a una unidad **MONSTRUO** con esta Adaptación, si el atacante se encuentra a más de 18" de distancia, el blanco es tratado como si se beneficiase de cobertura densa contra ese ataque (ver el Reglamento básico de Warhammer 40,000).
- Siempre que un ataque a distancia tome como blanco a una unidad con esta Adaptación (excepto unidades **MONSTRUO**), si el atacante se encuentra a más de 12", el blanco es tratado como si se beneficiase de cobertura densa contra ese ataque.

Versatilidad

Siempre que una unidad con esta Adaptación sea tomada como blanco de un arma con la regla Área (ver el Libro básico de Warhammer 40,000), reduce a la mitad el número de miniaturas de esa unidad (redondeando al alza) a la hora de determinar cuántos ataques se hacen con dicha arma.

Hiperadaptación

Puedes cambiar la regla Versatilidad de esta flota enjambre por una de las Biomorfologías de caza o Biomorfologías de acecho de la página 61.

RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA: AMENAZA INSIDIOSA

Este Señor de la guerra ha llegado a desarrollar un conocimiento profundo de todos los tipos de terreno de este planeta, de modo que sus presas no tienen donde esconderse.

En tu fase de mando, elige a una unidad **JORMUNGANDR** amiga dentro del alcance de Enlace sináptico de este **SEÑOR DE LA GUERRA**. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, siempre que una miniatura de la unidad elegida efectúe un ataque, el blanco no podrá beneficiarse de cobertura contra dicho ataque.

PODER PSÍQUICO: FAUCES LATENTES

La Mente Enjambre invoca psíquicamente a las expectantes progenies de la Jormungandr, que convergen mediante el imperativo sináptico y arrasan al enemigo con ataques súbitos y enloquecidos.

Maldición: *Fauces latentes* tiene un valor de carga disforme 7. Si se manifiesta, elige a una unidad enemiga dentro del alcance de Enlace sináptico de este **PSÍQUICO**. o a una unidad enemiga a 18" o menos de este **PSÍQUICO**. Hasta el inicio de tu siguiente fase psíquica, siempre que una miniatura **JORMUNGANDR** amiga efectúe un ataque de combate contra la unidad enemiga elegida, mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque.

RELIQUIA BIOARTEFACTO: RUGIDO INFRASÓNICO

A este organismo guerrero se le ha injertado un complejo sistema de órganos acústicos que liberan temibles gritos infrasónicos. Estas emanaciones son tan poderosas que causan un terror y una confusión primordiales a muchas especies pensantes.

Al final de tu fase de movimiento, elige a una unidad enemiga a 12" o menos del portador y tira 3D6; si el resultado es igual o mayor que el atributo Liderazgo de la unidad enemiga elegida, hasta el inicio de tu siguiente fase de movimiento dicha unidad no puede realizar acciones (si estaba realizando una acción en ese momento, tal acción fracasa inmediatamente).

EMBOSCADA SUBTERRÁNEA — 1PM

Estratagema Jormungandr – Requisición

La Gran Sierpe ataca desde abajo, surgiendo de túneles subterráneos en medio de las líneas enemigas.

Usa esta estratagema antes de la batalla, durante el paso de Declarar reservas y transportes (si estás jugando una misión que no tiene este paso, en lugar de eso utiliza la estratagema durante el despliegue). Elige a una unidad **JORMUNGANDR** de tu ejército (excepto unidades **TITÁNICAS**). Puedes desplegar a esa unidad cerca de la superficie en lugar de desplegarla en el campo de batalla. En tal caso, en el paso de Refuerzos de una de tus fases de movimiento puedes desplegar a esa unidad en cualquier punto del campo de batalla que esté a más de 9" de toda miniatura enemiga. Solo puedes usar esta estratagema una vez, a menos que estés jugando una batalla de Fuerza de choque (en cuyo caso puedes usarla dos veces), o de Conquista (en cuyo caso puedes usarla tres veces).



FLOTAS ENJAMBRE

KRONOS

Adaptadas a luchar contra la amenaza interdimensional de los daemons, las fuerzas de la Flota Enjambre Kronos son no obstante igualmente letales para cualquier otra presa. Sus organismos guerreros batallan instintivamente desde larga distancia, tanto en el plano físico como en el metafísico, reduciendo a sus víctimas a pilas de vísceras y carcasas sin alma listas para ser devoradas.

ADAPTACIÓN DE FLOTA ENJAMBRE: BIODESCARGA ARTILLERA

La Flota Enjambre Kronos aplasta a sus enemigos a distancia desatando devastadoras descargas de bioplasma y misiles vivientes.

- Suma 4" al atributo Alcance de las armas a distancia que tengan equipadas las miniaturas con esta Adaptación.

Versatilidad

Siempre que una unidad con esta Adaptación efectúe un ataque a distancia que tome como blanco a una unidad a la mitad del alcance o menos, mejora en 1 el atributo FP de ese ataque.

Hiperadaptación

Puedes cambiar la regla Versatilidad de esta flota enjambre por una de las **Biomorfologías de alimentación** o **Biomorfologías de acecho** de la página 61.

RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA: HAMBRE DE ALMAS (AURA)

Este Señor de la guerra siente un hambre voraz por los psíquicos, y puede manipular la Sombra en la disformidad para drenarles la vida.

Mientras una unidad **PSÍQUICO** enemiga se encuentre a 18" o menos de este **SEÑOR DE LA GUERRA**, siempre que se lleve a cabo un chequeo psíquico por esa unidad, sufrirá Peligros de la disformidad con cualquier tirada de dados que sea un doble, en lugar de solo con un doble 1 y un doble 6.

PODER PSÍQUICO: SIMBIOTORMENTA

La red sináptica acumula información sobre los blancos, guiando a los proyectiles vivientes para que impacten contra sus puntos débiles.

Bendición: *Simbiotormenta* tiene un valor de carga disforme 7. Si se manifiesta, elige a una unidad **KRONOS** amiga dentro del alcance de Enlace sináptico de este **PSÍQUICO**. Hasta el inicio de tu siguiente fase psíquica, siempre que una miniatura de la unidad elegida efectúe un ataque a distancia, suma 1 al atributo Fuerza de ese ataque.

RELIQUIA BIOARTEFACTO: NODO NULIFICADOR

Un nudo sináptico en el cráneo de esta criatura canaliza y amplifica la potente sombra de Kronos a fin de que sus presas apenas puedan pensar o concentrarse en presencia del organismo.

En tu fase de mando, elige a una unidad enemiga dentro del alcance de Enlace sináptico del portador (pág. 87). Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando:

- Siempre que una miniatura de esa unidad efectúe un ataque, las tiradas para impactar y para herir no pueden repetirse.
- Los chequeos psíquicos de esa unidad no pueden repetirse.

LA SOMBRA MÁS OSCURA — 1PM

Estratagema Kronos – Hazaña épica

En las progenies de la Kronos, la Sombra en la disformidad es sofocantemente poderosa.

Usa esta estratagema en la fase psíquica de tu oponente, cuando una unidad enemiga falle un chequeo psíquico. Elige a una unidad **PSÍQUICO KRONOS** de tu ejército a 18" o menos de esa unidad enemiga. La unidad enemiga en cuestión sufre 1D3 heridas mortales y, hasta el final de la fase, la unidad **PSÍQUICO KRONOS** elegida gana la siguiente habilidad:

La sombra más oscura (Aura): Mientras una unidad **PSÍQUICO** enemiga se encuentre a 18" o menos de esta unidad, siempre que dicha unidad falle un chequeo psíquico sufre 1D3 heridas mortales.

"La progenie del Gran Devorador cayó sobre nosotros mientras peinábamos las ruinas de Shaethys'Il. Nos preparamos, esperando una batalla en espacios cerrados. Sin embargo, esas bestias no se lanzaron al ataque, sino que se dedicaron a hostigarnos a distancia con tal ferocidad que nos vimos obligados a abandonar el campo de batalla. Se me caen las lágrimas al recordar todas las vidas que perdimos ese día, tanto cuerpos como piedras espirituales que se desvanecieron en las fauces de sus asesinos; y, sin embargo, lo peor de todo era que esas criaturas no nos veían como enemigos, sino como simple combustible. Para ellos, éramos meros materiales que podían ser cosechados, munición con la que recargar sus armas antes de volver a su lucha verdadera."

- Thaghrael el Errante

HIDRA

En un principio, la amenaza que supone la Flota Enjambre Hidra parece engañosamente manejable, si bien nadie niega que sea potencialmente peligrosa. Sin embargo, la Hidra libra sus batallas siguiendo una escalada hiperagresiva, que pasa rápidamente de la infestación a la marea arrasadora, hasta que sus horrorizadas víctimas quedan sepultadas bajo una masa de organismos depredadores.

ADAPTACIÓN DE FLOTA ENJAMBRE: INSTINTOS DEL ENJAMBRE

Las hordas de la Flota enjambre Hidra arrollan a su presa por superioridad numérica, anegándolas en oleadas de quitina y garras.

- Siempre que una miniatura con esta adaptación efectúe un ataque de combate que tome como blanco a una unidad con menos miniaturas que la suya propia, suma 1 a la tirada para impactar de dicho ataque. A efectos de esta Adaptación, cada miniatura **VEHÍCULO** y **MONSTRUO** cuenta como 5 miniaturas.

Versatilidad

Suma 1" al atributo Movimiento de las miniaturas con esta Adaptación. Además, cada vez que una miniatura con esta Adaptación lleve a cabo un movimiento de consolidar puede moverse hasta 3" adicionales (hasta un máximo de 9").

Hiperadaptación

Puedes cambiar la regla Versatilidad de esta flota enjambre por una de las Biomorfologías de alimentación o Biomorfologías de caza de la página 61.

RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA: REGENERACIÓN INTERMINABLE

Los enemigos se horrorizan al ver cómo los miembros cercenados y las placas de quitina destrozadas vuelven a crecer ante sus ojos.

Al inicio de la fase de mando, este **SEÑOR DE LA GUERRA** puede regenerarse a sí mismo. En tal caso, recupera hasta 1D3 heridas perdidas. Este **SEÑOR DE LA GUERRA** solo puede regenerarse a sí mismo una vez por turno.

PODER PSÍQUICO: ALARIDO PSÍQUICO

Llevados por su imperativo sináptico que les hace operar como conductos psíquicos de la Mente Enjambre, los organismos guerreros de la Hidra emiten un alarido al unísono que desgarra las mentes.

Fuego brujo: *Alarido psíquico* tiene un valor de carga disforme 6. Si se manifiesta, elige a una unidad enemiga dentro del alcance de Enlace sináptico de este **PSÍQUICO** o a 18" o menos de este **PSÍQUICO**. Tira 1D6 por cada miniatura **INFANTERÍA HIDRA** amiga y **BESTIA HIDRA** amiga a 3" o menos de la unidad enemiga elegida: por cada 5+, la unidad enemiga elegida sufre 1 herida mortal (hasta un máximo de 6 heridas mortales).

RELIQUIA BIOARTEFACTO: INFESTACIÓN DE ESPINOGUSANOS

El cuerpo de esta criatura está lleno de espinogusanos autoreplicantes que recubren los proyectiles de las bioarmas a distancia aumentando su potencia destructiva.

Siempre que el portador efectúe un ataque a distancia, puedes repetir la tirada para herir.

MASA CRÍTICA — 1PM

Estratagema Hidra – Táctica de batalla

Una vez que los organismos guerreros de esta flota enjambre logren superar numéricamente a su presa, la aplastarán bajo su masa ingente.

Usa esta estratagema en la fase de combate, cuando una unidad **HIDRA** de tu ejército sea elegida para combatir. Hasta el final de la fase, siempre que un ataque de combate de una miniatura de esa unidad tome como blanco a una unidad enemiga con menos miniaturas que la suya propia, puedes repetir la tirada para herir.

"¿Cómo te enfrentas a un enemigo que se hace más grande y fuerte cuanto más duro le pegas? Oh, nos dimos cuenta enseguida que cuanta más potencia de fuego lanzábamos contra ellos, mas de aquellos horrores llegaban a través de la maraña del enjambre para vengar a sus muertos. ¿Pero qué podíamos hacer? ¿Parar de disparar y dejar que nos despedazaran? ¿Crees que uno puede ordenar a sus soldados que dejen caer sus armas en mitad de la batalla mientras tú... ¿Qué? ¿Mientras piensas un modo de derrotar al enemigo que no implique que todas tus tropas sean masacradas en el proceso? No me hagas reír. Solo podíamos seguir adelante, como nos habían entrenado para hacer, y esperar que sus reservas se agoten antes que las nuestras. Baste decir que ese fue el último día de mi vida en el que me permití tener esperanzas".

- Mariscal Karya Blaise, 674° Infantería Koviana

BIOMORFOLOGÍAS INFINITAS

Si la flota enjambre que has elegido no tiene asociada una Adaptación de flota enjambre de las páginas 53-59, debes crear tu propia Adaptación de flota enjambre. Para hacer esto, selecciona la Adaptación de flota enjambre Flota escindida o elige dos biomorfologías de las listas de la página siguiente. Debido a la tendencia de las flotas enjambre hacia la biodiversidad, al hacer esta elección se aplican las siguientes reglas:

- Las dos biomorfologías deben elegirse de listas separadas.
- Debes elegir una de dichas biomorfologías como regla Versatilidad de tu Adaptación de flota enjambre. Esta Versatilidad podrá ser intercambiada al inicio de la batalla usando la Hiperadaptación (pág. 51).
- Al inicio de la batalla, si utilizas la Hiperadaptación para cambiar la regla Versatilidad de tu Adaptación de flota enjambre, debes elegir una de las biomorfologías de la tercera lista restante (que no haya sido usada al crear inicialmente su Adaptación de flota enjambre).

Ejemplo: *Para su primera Adaptación, Marta elige Ferocidad aumentada de la lista Biomorfologías de caza. Eso le deja las Biomorfologías de acecho y de alimentación para elegir su segunda Adaptación. Se decanta por Refuerzos exoesqueléticos de las Biomorfologías de acecho y la elige como Versatilidad de su Adaptación* de flota enjambre. *Esto significa que si, al inicio de la batalla, decide usar su Hiperadaptación (pág. 51), puede intercambiar Refuerzos exoesqueléticos por una de las Biomorfologías de alimentación. Su Adaptación de flota enjambre se convertiría por tanto en:*

- *Suma 1 a las tiradas de carga realizadas por unidades con esta Adaptación.*
- ***Versatilidad:*** *Siempre que un ataque con un atributo Factor de Penetración de -1 sea asignado a una miniatura con esta Adaptación, en lugar de eso dicho ataque tiene un atributo Factor de Penetración de 0.*
- ***Hiperadaptación:*** *Puedes intercambiar la regla Versatilidad de esta flota enjambre por una de las Biomorfologías de alimentación de la página 61.*

FLOTA ESCINDIDA

Elige una de las siguientes flotas enjambre y usa su Adaptación de flota enjambre (además de su Hiperadaptación asociada) tal como se indica en las páginas 53-59:

- Flota Enjambre Behemoth
- Flota Enjambre Kraken
- Flota Enjambre Leviatán
- Flota Enjambre Gorgona
- Flota Enjambre Jormungandr
- Flota Enjambre Kronos
- Flota Enjambre Hidra

Si una miniatura **PERSONAJE** con esta Adaptación gana un rasgo de Señor de la guerra, puede tener el rasgo de Señor de la guerra de flota enjambre asociado con la flota enjambre que has elegido, en lugar de un rasgo de Señor de la guerra de la página 68. En tal caso, reemplaza todas las menciones a la clave <Flota enjambre> que aparezcan en ese rasgo de Señor de la guerra (p.ej., **KRAKEN**), si las hay, por el nombre de la flota enjambre a la que pertenece el **PERSONAJE**.

A menos que las únicas unidades con esta Adaptación Sean parte de un destacamento auxiliar de apoyo, superpesado auxiliar o red de fortificaciones:

- Ganas acceso a la estratagema de flota enjambre asociada con la flota enjambre que has elegido. Al usar dicha estratagema, reemplaza todas las menciones a la clave **<FLOTA ENJAMBRE>** que aparezcan en esa estratagema (p.ej., **KRAKEN**), por el nombre de la flota enjambre a la que pertenece el Personaje.
- Las unidades **PSÍQUICO ZARCILLO DE ENJAMBRE** con esta Adaptación conocen el poder psíquico de flota enjambre relevante, además de los otros poderes psíquicos que conozcan. Al manifestar dicho poder psíquico, reemplaza todas las menciones a la clave **<FLOTA ENJAMBRE>** que aparezcan en ese poder psíquico (p.ej., **KRAKEN**), por el nombre de la flota enjambre a la que pertenecen las unidades con esta Adaptación.

BIOMORFOLOGÍAS

BIOMORFOLOGÍAS DE CAZA

Matanza adrenalítica
Siempre que una miniatura con esta Adaptación realiza un movimiento de consolidar, puede moverse hasta 3" adicionales (hasta un máximo de 9").

Reflejos amplificados
Las unidades con esta Adaptación son elegibles para disparar en un turno en el que hayan retrocedido. En tal caso, hasta el final del turno, siempre que una miniatura de esa unidad efectúe un ataque a distancia, deberá restarse 1 a la tirada para impactar de dicho ataque.

Ferocidad aumentada
Suma 1 a las tiradas de carga de las unidades con esta Adaptación.

Incitación sináptica
Al inicio de la primera ronda de batalla, antes de que empiece el primer turno, las unidades **MULTITUD INTERMINABLE** con esta Adaptación que al principio de la batalla se encuentren completamente dentro de tu zona de despliegue pueden realizar un movimiento normal de hasta 6".

Depredadores emboscadores
Las unidades con esta Adaptación son elegibles para llevar a cabo Intervenciones heroicas como si fueran una unidad **PERSONAJE**.

BIOMORFOLOGÍAS DE ACECHO

Refuerzo exoesquelético
Siempre que se asigne un ataque con un atributo Factor de Penetración de -1 a una miniatura con esta Adaptación, en lugar de eso dicho ataque tiene un atributo Factor de Penetración de 0.

Camuflaje naturalizado
Siempre que se asigne un ataque a distancia a una miniatura con esta Adaptación mientras se está beneficiando de la cobertura de un elemento de terreno, suma 1 adicional a cualquier tirada de salvación por armadura que haga la miniatura con esta Adaptación debido a dicho ataque.

Instintos territoriales
- Las miniaturas **MONSTRUO** con esta Adaptación tienen la habilidad Asegurar objetivo (ver el Libro básico de Warhammer 40,000).
- Las miniaturas **MONSTRUO** con esta Adaptación que tengan un atributo Heridas de 10 o más cuentan como 5 miniaturas al determinar el control de un marcador de objetivo.

Resiliencia insensible
Las miniaturas con esta Adaptación cuyos atributos puedan cambiar a medida que sufren daño se tratan como si tuvieran el doble de heridas restantes a efectos de determinar el valor de dichos atributos.

Ganglios sinápticos
- Puedes repetir los chequeos de Rechazar a la bruja de las unidades con esta Adaptación.
- Siempre que una unidad con esta Adaptación manifieste un poder psíquico, aumenta en 3" el alcance de dicho poder psíquico (si el poder psíquico especifica múltiples alcances, suma 3"solo al primer alcance especificado).

BIOMORFOLOGÍAS DE ALIMENTACIÓN

Membranas estabilizadoras
Siempre que una miniatura con esta Adaptación efectúe un ataque a distancia, con una tirada para herir de 6 sin modificar mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de dicho ataque.

Estabilización exoesquelética
- Las miniaturas con esta Adaptación no sufren penalización a las tiradas para impactar por el hecho de disparar armas de Asalto en el mismo turno en el que su unidad ha avanzado.
- Las miniaturas con esta Adaptación no sufren penalización a las tiradas para impactar por el hecho de disparar armas Pesadas en el mismo turno en el que su unidad se ha movido.
- Las miniaturas **MONSTRUO** con esta Adaptación no sufren penalización a las tiradas para impactar por el hecho de disparar armas Pesadas contra unidades enemigas que las tengan en su zona de amenaza.

Envueltos en la sombra
Cuando una unidad con esta Adaptación declare una carga, las unidades enemigas elegidas como blanco no pueden realizar disparos defensivos ni preparar defensas contra esa carga.

Hambre inaplacable
Siempre que una unidad con esta Adaptación falle una carga, puede realizar un movimiento normal de hasta 3".

Enjambre imparable
Las unidades con esta Adaptación pueden ignorar algunos o todos los modificadores a su atributo Movimiento, sus tiradas de avance y sus tiradas de carga.

ESTRATAGEMAS

Si tu ejército incluye algún destacamento **ZARCILLO DE ENJAMBRE** (excepto destacamentos auxiliar de apoyo, superpesado auxiliar o red de fortificaciones), tienes acceso a estas estratagemas, y puedes gastar PM para usarlas. Cuando una estratagema te indique que elijas a una unidad de tu ejército, reemplaza todas las menciones de la clave **<FLOTA ENJAMBRE>** que aparezcan en dicha estratagema por el nombre de la flota enjambre a la que pertenece la unidad.

APETITO VORAZ 1PM

Estratagema Tiránidos – Táctica de batalla
El hambre de los Tiránidos nunca puede ser saciada.

Usa esta estratagema en la fase de combate, cuando una miniatura **MONSTRUO ZARCILLO DE ENJAMBRE** de tu ejército sea elegida para combatir. Hasta el final de la fase, siempre que esa miniatura ataque en combate, puedes repetir la tirada para herir.

AUMENTO DE ADRENALINA 1PM/2PM

Estratagema Tiránidos – Táctica de batalla
Estos organismos guerreros lo aniquilan todo a medida que su nivel de adrenalina aumenta.

Usa esta estratagema en la fase de combate, cuando una unidad **GLÁNDULAS DE ADRENALINA** de tu ejército sea elegida para combatir. Hasta el final de la fase, si dicha unidad ha realizado un movimiento de carga este turno:

- Suma 1 al atributo Ataques de las miniaturas de esa unidad (excepto miniaturas **MONSTRUO**).
- Suma 1D3 al atributo Ataques de las miniaturas **MONSTRUO** de esa unidad.

Si la unidad contiene 19 o menos miniaturas, esta estratagema cuesta 1PM; en caso contrario, cuesta 2PM.

BICHOS ABRASIVOS 1PM/2PM

Estratagema Tiránidos – Táctica de batalla
Esta suerte de escarabajos tienen patas poderosas y escupen bioquímicos incendiarios.

Usa esta estratagema en tu fase de disparo, cuando una unidad **ZARCILLO DE ENJAMBRE** de tu ejército sea elegida para disparar. Hasta el final de la fase, suma 6" al atributo Alcance y suma 1 al atributo Fuerza de las armas perforacarne y colmena perforacarne con las que estén equipadas las miniaturas de dicha unidad. Si la unidad en cuestión tiene 16 miniaturas o más, o si tiene la clave **MONSTRUO**, esta estratagema cuesta 2PM; en caso contrario, cuesta 1PM.

MONSTRUOSIDAD INDOMABLE 1PM

Estratagema Tiránidos – Táctica de batalla
Gracias a su compulsión sináptica, las bestias Tiránidas de mayor tamaño pueden encajar cualquier golpe por devastador que sea.

Usa esta estratagema en cualquier fase, cuando una unidad **MONSTRUO ZARCILLO DE ENJAMBRE** de tu ejército sea elegida como blanco de un ataque. Hasta el final de la fase, las tiradas para herir de 1 a 3 sin modificar en ataques contra dicha unidad fracasan, sin importar qué habilidades puedan tener el arma o la miniatura atacantes.

NODO DE ENJAMBRE REFORZADO 1PM/2PM

Estratagema Tiránidos – Táctica de batalla
La Mente Enjambre fortifica las mentes y los cuerpos de su progenie.

Usa esta estratagema en cualquier fase, cuando una unidad **GUERREROS TIRÁNIDOS** o **TIRÁNIDO PRIMUS** de tu ejército sea elegida como blanco de un ataque. Hasta el final de la fase, siempre que se asigne un ataque a una miniatura de dicha unidad, resta 1 al atributo Daño de ese ataque (hasta un mínimo de 1). Si la unidad contiene 5 o menos miniaturas, esta estratagema cuesta 1PM; de lo contrario, cuesta 2PM.

ORGANISMO OBSERVADOR 1PM

Estratagema Tiránidos – Táctica de batalla
Los exocrinos están a veces conectados sinápticamente con diminutos organismos observadores que flotan y espían a los objetivos enemigos.

Usa esta estratagema en tu fase de disparo, cuando una miniatura **EXOCRINO** de tu ejército sea elegida para disparar. Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura efectúe un ataque:

- El blanco no recibe los beneficios de la cobertura contra ese ataque.
- Una tirada para impactar de 6 sin modificar obtiene 1 impacto adicional.

ATAQUE INOCULADOR 1PM

Estratagema Tiránidos – Hazaña épica
Las víctimas de este tipo de ataque apenas llegan a ver un borrón de alas membranosas y sentir un pinchazo repentino y escalofriante, antes de que sus atacantes desaparezcan de nuevo.

Usa esta estratagema en tu fase de movimiento, cuando una miniatura **PARÁSITO DE MORTREX** de tu ejército termine un movimiento normal o de avance. Elige a una unidad enemiga a través de la cual se haya movido la miniatura **PARÁSITO DE MORTREX** durante esta fase y tira 1D6: con un resultado de 2 a 5, la unidad enemiga elegida sufre 1D3 heridas mortales y queda infectada con parásitos (ver Infección parasitaria, en la página 108); con un resultado de 6, la unidad sufre 3 heridas mortales y además queda infectada con parásitos.

CANALIZACIÓN SINÁPTICA 1PM

Estratagema Tiránidos – Hazaña épica
Los Tiránidos son uno con la Mente Enjambre; la individualidad es una desventaja que han superado.

Usa esta estratagema en tu fase psíquica. Elige una unidad **PSÍQUICO <FLOTA ENJAMBRE>** de tu ejército. Hasta el final de esa fase, la unidad elegida conoce todos los poderes psíquicos conocidos por unidades **PSÍQUICO <FLOTA ENJAMBRE>** amigas en el campo de batalla.

CARGA ARROLLADORA 1PM

Estratagema Tiránidos – Hazaña épica
Empleando su potencia en bruto y sus cuernos y púas quitinosas, los Tiránidos de mayor tamaño chocan de frente contra el enemigo, a menudo con resultados devastadores.

Usa esta estratagema en tu fase de carga, cuando una miniatura **MONSTRUO ZARCILLO DE ENJAMBRE** de tu ejército termine un movimiento de carga. Elige a una unidad enemiga dentro de la zona de amenaza de esa miniatura **MONSTRUO** y tira 1D6:

- Si dicha miniatura **MONSTRUO** tiene la clave **CUERNOS QUITINOSOS**, con un resultado de 2 a 4 dicha unidad enemiga sufre 3 heridas mortales; con un 5+, en lugar de eso sufre 1D3+3 heridas mortales.
- Si la miniatura **MONSTRUO** no tiene la clave **CUERNOS QUITINOSOS**, con un resultado de 2 a 4 dicha unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales; con un 5+, en lugar de eso sufre 3 heridas mortales.

LEGADO SINÁPTICO 1PM

Estratagema Tiránidos – Hazaña épica
Incluso cuando la forma mortal de un organismo sináptico es eliminada, su impronta mental sigue manteniéndose unida a la voluntad de la Mente Enjambre.

Usa esta estratagema al inicio de la ronda de batalla, al seleccionar una habilidad Imperativo sináptico que se active para tu ejército (pág. 88). Si tu **SEÑOR DE LA GUERRA** está en el campo de batalla y tiene la clave **ZARCILLO DE ENJAMBRE**, este turno podrás elegir la habilidad Imperativo sináptico de una miniatura eliminada de tu ejército, en lugar de elegirla de una miniatura que esté en el campo de batalla. Ten en cuenta que, a menos que se indique otra cosa, seguirás sin poder elegir dicha habilidad en caso de que ya la hayas elegido anteriormente en esa misma batalla.

LOCURA ASESINA 2PM

Estratagema Tiránidos – Hazaña épica
Los Tiránidos no se preocupan en absoluto por la autopreservación, y siempre siguen luchando.

Usa esta estratagema en la fase de combate, cuando una miniatura **PERSONAJE ZARCILLO DE ENJAMBRE** de tu ejército que aún no haya sido elegida para combatir durante esa fase sea eliminada, en lugar de usar las reglas que serían activadas normalmente cuando esa miniatura fuese eliminada (p.ej., la habilidad Estertores de muerte). No retires a la miniatura del juego – podrá combatir después de que la unidad de la miniatura atacante haya terminado de atacar. Al efectuar sus ataques, si los atributos de la miniatura eliminada pueden cambiar a medida que sufre daño, se considerará que tiene todas sus heridas restantes a efectos de determinar el nivel de dichos atributos. Tras haber resuelto todos los ataques de la miniatura eliminada, es retirada del juego.

PODER DE LA MENTE ENJAMBRE 1PM

Estratagema Tiránidos – Hazaña épica
La Mente Enjambre canaliza la energía letal a través de sus bioformas sinápticas.

Usa esta estratagema en tu fase psíquica. Elige una unidad **PSÍQUICO ZARCILLO DE ENJAMBRE** de tu ejército. Hasta el final de la fase, dicha unidad puede intentar manifestar un poder psíquico adicional.

RASTRO DE FEROMONAS 1PM

Estratagema Tiránidos – Hazaña épica
Los Líctores liberan un rastro de potentes feromonas que guían a una oleada tras otra de bioformas a la matanza.

Usa esta estratagema en tu fase de carga. Elige a una unidad enemiga a 6" o menos de una miniatura **LÍCTOR <FLOTA ENJAMBRE>** de tu ejército. Hasta el final de la fase, siempre que una unidad **<FLOTA ENJAMBRE>** amiga declare una carga que tome como blanco a dicha unidad enemiga, suma 2 a la tirada de carga.

DEPREDADOR DE ENJAMBRE 1PM

Estratagema Tiránidos – Requisición
Algunas bioformas son imbuidas con habilidades depredoras adicionales.

Usa esta estratagema antes de la batalla, al reunir a tu ejército, si tu **SEÑOR DE LA GUERRA** tiene la clave **ZARCILLO DE ENJAMBRE**. Elige una miniatura **PERSONAJE ZARCILLO DE ENJAMBRE** de tu ejército y determina para ella un rasgo de Señor de la guerra (que pueda tener). Dicha miniatura se considerará tu **SEÑOR DE LA GUERRA** solo a efectos de ese rasgo de Señor de la guerra. Cada rasgo de Señor de la guerra de tu ejército debe ser único (si se generan de manera aleatoria, repite los resultados duplicados) y no puedes usar esta estratagema para otorgar dos rasgos de Señor de la guerra a una misma miniatura. Solo puedes usar esta estratagema una vez, a menos que estés jugando una batalla de Fuerza de choque (en cuyo caso puedes usarla dos veces), o de Conquista (en cuyo caso puedes usarla tres veces).

MEJORAS REFINADAS 1PM

Estratagema Tiránidos – Requisición
Cuando la Mente Enjambre dispone de suficiente biomasa y debe hacer frente a una presa especialmente resistente, tiene muchas maneras de mejorar a sus organismos guerreros para hacerlos aún más poderosos.

Usa esta estratagema antes de la batalla, al reunir a tu ejército, si tu **SEÑOR DE LA GUERRA** tiene la clave **ZARCILLO DE ENJAMBRE**. Elige una miniatura **PERSONAJE ZARCILLO DE ENJAMBRE** de tu ejército y otórgale una reliquia (que pueda tener). Cada reliquia de tu ejército debe ser única y no puedes usar esta estratagema para otorgar dos reliquias a una misma miniatura. Solo puedes usar esta estratagema una vez, a menos que estés jugando una batalla de Fuerza de choque (en cuyo caso puedes usarla dos veces), o de Conquista (en cuyo caso puedes usarla tres veces).

ARROLLAR 1PM

Estratagema Tiránidos – Ardid estratégico
Los Tiránidos son una avalancha imparable de carne y quitina.

Usa esta estratagema al final de la fase de combate. Elige una unidad **ZARCILLO DE ENJAMBRE** de tu ejército que haya realizado un movimiento de carga durante este turno. Si no hay miniaturas enemigas en la zona de amenaza de esta unidad, las miniaturas de dicha unidad pueden llevar a cabo un movimiento normal en lugar de un movimiento de consolidación.

ASALTO SUBTERRÁNEO 1PM

Estratagema Tiránidos – Ardid estratégico
Enjambres enteros brotan de los túneles abiertos por monstruos excavadores.

Usa esta estratagema en el paso de refuerzos de tu fase de movimiento, cuando una miniatura **TRIGÓN <FLOTA ENJAMBRE>** o **TRIGÓN PRIMUS <FLOTA ENJAMBRE>** de tu ejército sea desplegada en el campo de batalla usando su habilidad Muerte desde abajo. Elige una unidad **<FLOTA ENJAMBRE>** amiga con el rol en batalla Tropas que se encuentre en la reserva estratégica. Despliega a dicha unidad en cualquier punto del campo de batalla que se encuentre completamente a 9" o menos de una miniatura **TRIGÓN** o **TRIGÓN PRIMUS** y a más de 9" de toda miniatura enemiga.

AVANCE A SALTOS 1PM/2PM

Estratagema Tiránidos – Ardid estratégico
Los impulsos sinápticos de la Mente Enjambre empujan a los Hormagantes a la batalla.

Usa esta estratagema en tu fase de movimiento, cuando una unidad **HORMAGANTES** de tu ejército sea elegida para avanzar. Hasta el final del turno:

- Siempre que esta unidad avance, no hace una tirada de avanzar. En lugar de eso, hasta el final de la fase suma 6" al atributo Movimiento de las miniaturas de esa unidad.
- Esta unidad sigue siendo elegible para declarar una carga este turno incluso si ha avanzado.

Si esta unidad tiene 15 miniaturas o menos, esta estratagema cuesta 1PM; de lo contrario, cuesta 2PM.

BIOLOCALIZADORES 1PM

Estratagema Tiránidos – Ardid estratégico
Las bestias líder Tiránidas marcan a sus presas usando fragmentos de quitina conductores de sinapsis, a fin de que otros organismos guerreros de la Mente Enjambre puedan localizarlas y darles caza.

Usa esta estratagema en tu fase de disparo, cuando un ataque a distancia efectuado por una unidad **SINAPSIS <FLOTA ENJAMBRE>** de tu ejército obtenga un impacto contra una unidad enemiga. Hasta el final del turno, siempre que una unidad **<FLOTA ENJAMBRE>** declare una carga, si dicha unidad enemiga es uno de los blancos de la carga, al hacer la tirada de carga tira 1D6 adicional y descarta uno de los dados.

CAZADOR INVISIBLE 1PM

Estratagema Tiránidos – Ardid estratégico
Los organismos cazadores asesinos pueden desaparecer ante los ojos de sus enemigos, solo para reformarse y atacar súbitamente desde una dirección nueva e inesperada.

Usa esta estratagema al final de tu turno. Elige una miniatura **LÍCTOR** de tu ejército que no haya sido desplegada en el campo de batalla este turno y retírala del campo de batalla. Durante el paso de refuerzos de tu siguiente fase de movimiento, puedes volver a colocarla en cualquier punto del campo de batalla completamente a 9" o menos de algún borde y a más de 9" de toda miniatura enemiga. Si la batalla termina y la miniatura en cuestión no está en el campo de batalla, es eliminada.

DESENFRENO INSTINTIVO 1PM

Estratagema Tiránidos – Ardid estratégico
La Guardia Tiránida caza incesantemente a las presas que han matado a su Tirano de Enjambre, pues no puede permitirse que semejantes amenazas sobrevivan.

Usa esta estratagema en cualquier fase, cuando una miniatura **TIRANO DE ENJAMBRE <FLOTA ENJAMBRE>** de tu ejército sea eliminada por una unidad enemiga. Hasta el final de la batalla:

- Siempre que una unidad **GUARDIA TIRÁNIDA <FLOTA ENJAMBRE>** declare una carga, si esa unidad enemiga es un blanco de dicha carga, suma 4 a la tirada de carga.
- Siempre que una unidad **GUARDIA TIRÁNIDA <FLOTA ENJAMBRE>** efectúe un ataque contra esa unidad enemiga, suma 1 a la tirada para impactar y a la tirada para herir de dicho ataque.

ENJAMBRE INFINITO 1PM

Estratagema Tiránidos – Ardid estratégico
A medida que la batalla se recrudece, más y más organismos se suman a los enjambres atacantes.

Usa esta estratagema al inicio de tu fase de mando. Elige una unidad **MULTITUD INTERMINABLE** de tu ejército. Hasta 1D3+3 miniaturas eliminadas de dicha unidad pueden volver a añadirse a ella con todas sus heridas restantes. Solo puedes desplegar a estas miniaturas en la zona de amenaza de unidades enemigas si dichas unidades enemigas están ya en la zona de amenaza de la unidad elegida.

ENREDADERAS TÓXICAS 1PM

Estratagema Tiránidos – Ardid estratégico
La masa de zarcillos toxicrenos chasquean y se enredan en torno a su víctima, atrapándola en un abrazo letal.

Usa esta estratagema en tu fase de disparo, cuando una miniatura **TOXICRENO** de tu ejército obtenga un impacto contra una unidad enemiga (excepto unidades **AERONAVE**) en un ataque a distancia. Tira 1D6: con un 2+, hasta el inicio de tu siguiente fase de movimiento:

- Reduce a la mitad el atributo Movimiento de las miniaturas de esa unidad enemiga.
- Si se declara una carga con esa unidad enemiga, la miniatura **TOXICRENO** debe ser uno de los blancos de dicha carga.
- Si se declara una carga con la miniatura **TOXICRENO**, esa unidad enemiga debe ser uno de los blancos de dicha carga. Además, suma 2 a la tirada de carga.

NUBES DE ESPORAS 1PM

Estratagema Tiránidos – Ardid estratégico
Los organismos lanzaesporas son capaces de eyectar nubes de esporas que polucionan y alteran la propia biosfera.

Usa esta estratagema en tu fase de movimiento, cuando una unidad **LANZAESPORAS** de tu ejército sea elegida para permanecer inmóvil. Hasta el final de tu siguiente fase de mando, suma 6" al alcance de las habilidades de aura de dicha unidad.

REGENERACIÓN RÁPIDA 1PM

Estratagema Tiránidos - Ardid estratégico
Las presas contemplan con horror cómo la armadura quitinosa de estos enemigos vuelve a crecer y su carne, sus músculos y sus tendones vuelven a unirse como si nunca hubiesen sufrido daños.

Usa esta estratagema en tu fase de mando. Elige una miniatura **ZARCILLO DE ENJAMBRE** de tu ejército. Dicha miniatura se regenera y recupera hasta 1D3 heridas perdidas. Cada miniatura solo puede ser regenerada una vez por turno.

RODEAR A LA PRESA 1PM

Estratagema Tiránidos - Ardid estratégico
Para los organismos capaces de moverse en las alturas o en las profundidades, no es difícil replegarse en plena batalla y acechar a su presa antes de volver a atacar por otro flanco.

Usa esta estratagema al final de tu turno. Elige una unidad de tu ejército que sea de **EXCAVADORES** o que pueda **VOLAR**. Retira a esa unidad del campo de batalla. En el paso de refuerzos de tu siguiente fase de movimiento, podrás volver a colocar a esa unidad en cualquier punto del campo de batalla que esté a a más de 9" de toda unidad enemiga. Si la batalla termina y la unidad en cuestión no está en el campo de batalla, es eliminada. Una unidad no puede ser elegida para esta estratagema si ha sido desplegada en el campo de batalla ese mismo turno.

GARFIOS EMPALADORES 1PM

Estratagema Tiránidos - Equipo
Clavadas en amenazadoras garras garfio, las aterradas presas son mucho más fáciles de despedazar.

Usa esta estratagema en la fase de combate, cuando una unidad **GARRAS GARFIO** de tu ejército sea elegida para combatir. Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura **GARRAS GARFIO** de esa unidad efectúe un ataque de combate contra una unidad enemiga (excepto unidades **VEHÍCULO** y **MONSTRUO**), suma 1 a la tirada para impactar de dicho ataque.

LIMO PATÓGENO 1/2PM

Estratagema Tiránidos - Equipo
La munición biológica de los Tiránidos está a menudo cubierta de un patógeno mucoso que se introduce en las heridas y devora la carne.

Usa esta estratagema en tu fase de disparo, cuando una unidad **ZARCILLO DE ENJAMBRE** de tu ejército sea elegida para disparar. Hasta el final de la fase, cada vez que una una miniatura de dicha unidad ataque, una tirada para impactar de 6 sin modificar hiere automáticamente al blanco. Si la miniatura que efectúa el ataque tiene la clave **SACOS DE TOXINAS**, esta estratagema cuesta 1PM; de lo contrario cuesta 2PM.

TORRENTE ÁCIDO 1PM

Estratagema Tiránidos - Equipo
Este método de matar tosco pero innegablemente efectivo tiene la ventaja añadida de dejar a las presas reducidas a una papilla fácil de consumir.

Usa esta estratagema en la fase de combate, cuando una unidad de tu ejército que contenga una o más miniaturas **FAUCES DE ÁCIDO** sea elegida para combatir. Elige a una unidad enemiga en la zona de amenaza de esa unidad. Por cada miniatura **INFANTERÍA FAUCES DE ÁCIDO** de esa unidad que que se encuentre en la zona de amenaza de la unidad enemiga elegida, tira 1D6, o 3D6 si la miniatura en cuestión tiene la clave **MONSTRUO**; por cada 3+, dicha unidad enemiga sufre 1 herida mortal (hasta un máximo de 6 heridas mortales).

VENENO CEGADOR 1PM

Estratagema Tiránidos - Equipo
Vomitado en arcadas siseantes, este veneno infame ciega a sus víctimas y las deja retorciéndose de agonía.

Usa esta estratagema al inicio de la fase de combate. Elige a una unidad enemiga en la zona de amenaza de una o más unidades **GÁRGOLAS** de tu ejército. Hasta el final de la fase:

- Las tiradas para impactar en los ataques efectuados por miniaturas de esa unidad enemiga no pueden repetirse.
- Siempre que alguna miniatura de esa unidad enemiga efectúe un ataque de combate, se resta 1 a la tirada para impactar.

VENENO PSICOTRÓPICO 1PM

Estratagema Tiránidos - Equipo
Algunos biolátigos Tiránidos llevan púas venenosas retráctiles que, con el menor rasguño, pueden causar a la víctima alucinaciones paroxísticas en las que sus mentes manifiesten ante sus ojos sus peores miedos.

Usa esta estratagema al inicio de la fase de moral. Elige a una unidad enemiga (excepto unidades **VEHÍCULO**) en la zona de amenaza de una unidad **LÁTIGO ORGÁNICO** o **LÁTIGOS TÓXICOS** de tu ejército. Hasta el final de la fase:

- Resta 2 al atributo Liderazgo de las miniaturas de esa unidad enemiga.
- Resta 1 a los chequeos de desgaste que se hagan por esa unidad enemiga.

VÍSCERAS CORROSIVAS 2PM

Estratagema Tiránidos - Equipo
El más mínimo corte en la carne de esta criatura provoca que broten de la herida fluidos ácidos a gran presión.

Usa esta estratagema en la fase de combate, cuando una miniatura en una unidad **SANGRE ÁCIDA** de tu ejército vaya a perder una herida. Hasta el final de la fase, cuando una miniatura en esa unidad vaya a perder una herida debido a un ataque de combate, tira 1D6: con un 4+, la unidad de la miniatura atacante sufre 1 herida mortal tras resolver todos sus ataques (hasta un máximo de 6 heridas mortales).

FISIOLOGÍAS ADAPTATIVAS

Si tu ejército es Veterano e incluye algún destacamento **ZARCILLO DE ENJAMBRE** (excepto destacamentos auxiliar de apoyo, superpesado auxiliar o red de fortificaciones), al reunirlo puedes mejorar a cualquier miniatura **MONSTRUO** que incluya (excepto miniaturas **PERSONAJE** y **TITÁNICAS**), dándole una Fisiología adaptativa de las que se detallan a continuación.

Siempre que una miniatura recibe una Fisiología adaptativa, su potencia de unidad aumenta tal como se muestra en la tabla de abajo. Si estas jugando una partida de juego equilibrado o con límite de puntos, el coste en puntos de esa miniatura aumenta también en la cantidad indicada en la misma tabla. Anota en tu hoja de ejército cada vez que una de tus miniaturas gane una Fisiología adaptativa.

FISIOLOGÍAS ADAPTATIVAS

FISIOLOGÍA ADAPTATIVA	PODER	PUNTOS POR MINIATURA
BIOLOGÍA ENDURECIDA	+1	+15
INSTINTOS DEPREDADORES	+1	+15
MEJORA SINÁPTICA	+1	+15
MUNICIÓN VORAZ	+1	+15
PRECOGNICIÓN SENSORIAL	+1	+20
REFLEJOS LATIGANTES	+1	+15
RESERVAS HIPERADRENALÍTICAS	+2	+25
SIMBIOSIS DÉRMICA	+2	+25

Cada miniatura solo puede tener una Fisiología adaptativa. Un ejército (o una fuerza de Cruzada) no puede incluir la misma Fisiología adaptativa más de una vez.

Una fuerza de Cruzada no puede empezar la partida con ninguna miniatura que tenga Fisiologías adaptativas; para poder incluir una en una fuerza de Cruzada, debes usar la requisición Fisiología adaptada (pág. 79).



BIOLOGÍA ENDURECIDA

El caparazón quitinoso de este biohorror está endurecido por capas exteriores diseñadas para irse quebrando y desprendiendo tras absorber los impactos de armas de fuego de pequeño y mediano calibre.

Siempre que se asigne a esta miniatura un ataque con un atributo Daño de 1, suma 1 a toda tirada de salvación que se haga contra dicho ataque.

INSTINTOS DEPREDADORES

Con sus centros de lógica básica y sus conductores instintivos aumentados, este organismo guerrero es capaz de aislar y dar caza a presas especialmente valiosas sin necesitar supervisión sináptica directa.

- Esta miniatura es elegible para llevar a cabo Intervenciones heroicas como si fuera una miniatura **PERSONAJE**.
- Esta miniatura es elegible para llevar a cabo una Intervención heroica si se encuentra a 6" o menos horizontalmente y a 5" o menos verticalmente de alguna unidad enemiga, en lugar de tener que encontrarse a 3" o menos horizontalmente y a 5" o menos verticalmente. Siempre que esta miniatura realice un movimiento de Intervención heroica, puede moverse hasta 6". Todas las demás reglas para Intervenciones heroicas se siguen aplicando de manera normal.

MEJORA SINÁPTICA

Las adaptaciones en la arquitectura cerebral de este organismo han mejorado su conexión con la Mente Enjambre. A través de esta descomunal y letal criatura, la espantosa influencia de la mente gestáltica Tiránida se expande aún más.

Esta miniatura gana las habilidades Sombra en la disformidad y Sinapsis (pág. 86), además de la clave **SINAPSIS**.

MUNICIÓN VORAZ

Ya sean nidos de biomunición famélica u organismos únicos que generan un flujo constante de sustancias bioquímicas, los proyectiles orgánicos de este bruto xenos siguen ardiendo o consumiendo mucho después de que él haya cambiado de presa.

Siempre que esta miniatura dispare, tras haber completado sus ataques, elige a una unidad que haya resultado impactada por uno o más de dichos ataques. Tira 1D6: con un 2+, la unidad impactada sufre 1D3 heridas mortales.

PRECOGNICIÓN SENSORIAL

La crepitante ultraconductividad bioeléctrica mejora la velocidad de percepción, procesamiento y toma de decisiones de tal modo que sus reacciones parecen incluso clarividencia.

Al inicio de la fase de combate, si esta miniatura se encuentra en la zona de amenaza de alguna unidad enemiga, puede combatir la primera en esa fase.

REFLEJOS LATIGANTES

Una serie de conductores subconscientes instintivos se activan cuando esta bestia detecta a organismos presa huyendo de ella, haciendo que les ataque más rápido que la velocidad del pensamiento.

Siempre que una unidad enemiga en la zona de amenaza de esta miniatura sea elegida para retroceder, tira 1D6: con un 2+, dicha unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales.

RESERVAS HIPERADRENALÍTICAS

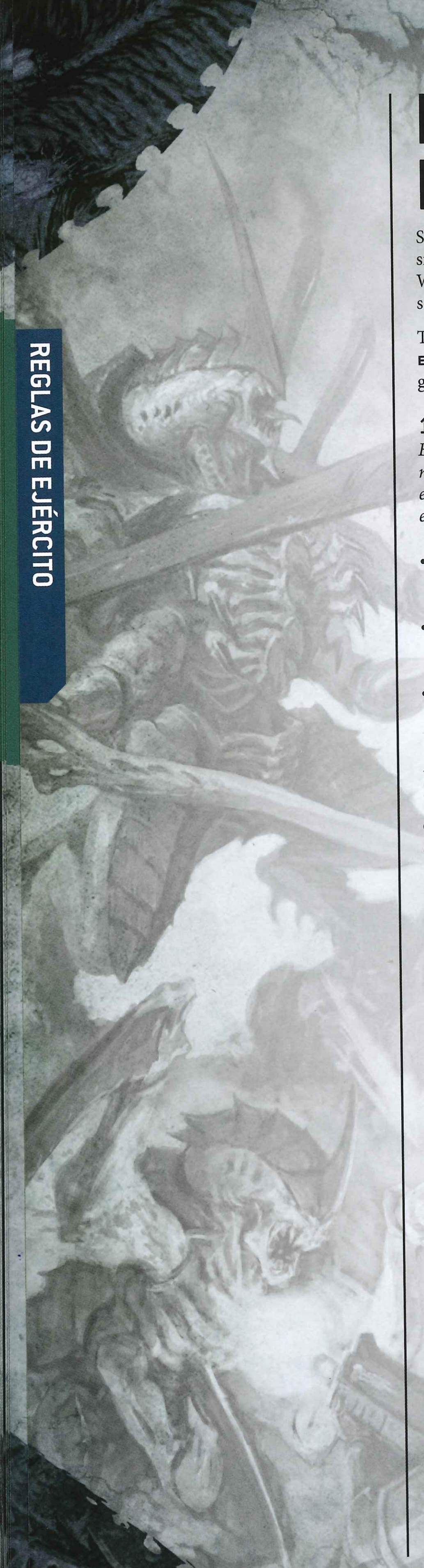
El interior del cuerpo de este organismo contiene un saco palpitante lleno con una mezcla de fluidos adrenoestimulantes y conectado a un anillo de esfínteres vasculares neumáticos. Esta disposición bombea sus poderosos bioestimulantes a través del cuerpo del organismo huésped, llevando a la criatura a nuevas cotas de velocidad y ferocidad.

- Al efectuar sus ataques, si los atributos de esta miniatura pueden cambiar a medida que sufre daño, se considerará que tiene el doble de sus heridas restantes a efectos de determinar el nivel de dichos atributos.
- Una vez por batalla, cuando esta miniatura sea elegida por una estratagema Tiránida de tipo Hazaña épica, puedes usar dicha estratagema sin gastar ningún punto de mando. Ten en cuenta que cualquier uso futuro de la estratagema costará la cantidad normal de PM.

SIMBIOSIS DÉRMICA

El caparazón de este biohorror es de hecho un organismo simbiótico, capaz de repeler físicamente los ataques más feroces y potenciar el metabolismo de su criatura huésped.

Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.



RASGOS DE SEÑOR DE LA GUERRA

Si un **PERSONAJE <FLOTA ENJAMBRE>** es tu **SEÑOR DE LA GUERRA**, puedes elegir para él uno de los siguientes rasgos de Señor de la guerra de flota enjambre, en lugar de uno del reglamento de Warhammer 40,000. Puedes tirar un dado para generarlo aleatoriamente, o bien elegir el que mejor se adapte a su trasfondo.

Tras haber elegido un rasgo de Señor de la guerra para una miniatura **PERSONAJE ZARCILLO DE ENJAMBRE**, reemplaza todas las menciones de la clave **<FLOTA ENJAMBRE>** en su rasgo de Señor de la guerra, si las hay, por el nombre de la flota enjambre a la que pertenece tu miniatura.

1. ASTUCIA ALIENÍGENA

Este Señor de la guerra posee sofisticados senderos neurales que le permiten identificar los objetivos estratégicos prioritarios y tomarlos antes de que el enemigo siquiera se dé cuenta de su valor.

- Este **SEÑOR DE LA GUERRA** tiene la habilidad Asegurar objetivo (ver el Libro básico de Warhammer 40,000).
- Este **SEÑOR DE LA GUERRA** cuenta como 5 miniaturas a efectos de determinar el control de un marcador de objetivo.
- Este **SEÑOR DE LA GUERRA** puede empezar a realizar una acción, incluso si ha avanzado o retrocedido ese turno.

2. SENTIDOS AMPLIFICADOS

Ya sea mediante antenas ondulantes o brillantes ojos compuestos, este Señor de la guerra puede localizar a su presa con una precisión impecable.

- Al inicio de la fase de combate, si este **SEÑOR DE LA GUERRA** está en la zona de amenaza de alguna unidad enemiga, puede combatir primero durante esa fase.
- Cuando este **SEÑOR DE LA GUERRA** ataque, puedes repetir la tirada para impactar.

3. NODO SINÁPTICO

El córtex cerebral de este Señor de la guerra palpita con el poder de la Mente Enjambre, actuando como baliza sináptica para las criaturas menores del enjambre.

- Suma 3" al alcance de las habilidades de aura y de Imperativo sináptico de este **SEÑOR DE LA GUERRA** (pág. 88).
- Siempre que este **SEÑOR DE LA GUERRA** utilice una habilidad en tu fase de mando que especifique un alcance, hasta el final de dicha fase suma 3" al alcance de la habilidad en cuestión.

4. GUÍA DIRECTA

Este Señor de la guerra puede proyectar una porción de su consciencia directamente a los toscos ganglios de los organismos guerreros menores, a fin de guiar sus ataques.

En tu fase de mando, elige a una unidad **BÁSICA <FLOTA ENJAMBRE>** amiga dentro del alcance del Enlace sináptico de este **SEÑOR DE LA GUERRA.** Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, siempre que una miniatura de esta unidad efectúe un ataque, suma 1 a la tirada para impactar de dicho ataque.

5. ZARCILLOS SINÁPTICOS

Este organismo es un nodo palpitante de energías sinápticas, que palpita con la influencia de la Mente Enjambre para aumentar y modificar a voluntad las habilidades de sus progenies.

En tu fase de mando, si este **SEÑOR DE LA GUERRA** tiene una de las siguientes habilidades, puede usarla una vez adicional durante esa fase: Guerrero alfa, Bioimpulsos, Instigador de progenie, Percepción salvaje, Absorción disforme, Voluntad de la Mente Enjambre.

6. BIOLOGÍA ADAPTATIVA

Una misma arma no suele funcionar dos veces contra este Señor de la guerra, ya que su fisiología se adapta para contrarrestar los ataques del enemigo.

Siempre que este **SEÑOR DE LA GUERRA** vaya a perder una herida, tira 1D6: con un 5+ no pierde la herida.

PERSONAJES CON NOMBRE Y RASGOS DE SEÑOR DE LA GUERRA

Si uno de los siguientes personajes gana un rasgo de Señor de la guerra, debe ser el que figura abajo.

Personaje con nombre	Rasgo de Señor de la guerra
Muerte Silenciosa	Astucia alienígena
Viejo Un Ojo	Biología adaptativa
El Señor del Enjambre	Eje sináptico

DISCIPLINA MENTE ENJAMBRE

Antes de la batalla, utiliza la tabla de abajo para generar los poderes psíquicos de las unidades **PSÍQUICO** de tu ejército que conozcan poderes de la disciplina Mente Enjambre. Puedes tirar 1D6 para generar cada poder de manera aleatoria (repitiendo los resultados duplicados), o también elegir directamente qué poderes conocen dichas unidades.

Cuando una unidad **PSÍQUICO** de tu ejército manifieste un poder psíquico de esta disciplina, reemplaza todas las menciones de la clave **<FLOTA ENJAMBRE>** en dicho poder psíquico, si las hay, por el nombre de la flota enjambre a la que pertenece tu unidad **PSÍQUICO**.

1. CATALIZADOR

La Mente Enjambre revigoriza el metabolismo de los organismos bajo su control, infundiéndoles una vitalidad tan antinatural que pueden ignorar hasta las heridas más graves.

Bendición: *Catalizador* tiene un valor de carga disforme 6. Si se manifiesta, elige una unidad **<FLOTA ENJAMBRE>** amiga dentro del alcance de enlace sináptico de este **PSÍQUICO**. Hasta el inicio de tu siguiente fase psíquica:

- Cuando una miniatura de esa unidad (excepto miniaturas **TITÁNICAS**) vaya a perder una herida, tira 1D6: con un 5+, no pierde la herida.
- Cuando una miniatura **TITÁNICA** de esa unidad vaya a perder una herida, tira 1D6: con un 6, no pierde la herida.

2. EL HORROR

La aterradora presencia psíquica de la Mente Enjambre irradia desde la criatura sináptica, llenando las mentes de los enemigos de los Tiránidos, y haciendo que entren en pánico.

Maldición: *El horror* tiene un valor de carga disforme 5. Si se manifiesta, elige una unidad enemiga dentro del alcance de enlace sináptico de este **PSÍQUICO**, o a 24" o menos de él. Hasta el inicio de tu siguiente fase psíquica:

- Resta 2 al atributo Liderazgo de las miniaturas de esa unidad.
- Resta 1 a los chequeos de desgaste de esa unidad.

3. NEUROPARÁSITO

Canalizando energías psíquicas hacia la mente de su presa, la criatura sináptica activa una serie de mutaciones encefalíticas. La materia gris de la víctima gana una conciencia sináptica rudimentaria y desarrolla garras y colmillos microscópicos con los que intenta escapar de su prisión craneal.

Fuego brujo: *Neuroparásito* tiene un valor de carga disforme 7. Si se manifiesta, elige una unidad enemiga dentro del alcance de enlace sináptico de este **PSÍQUICO**, o a 18" o menos de él. Tira 1D6 por cada miniatura de dicha unidad: por cada tirada cuyo resultado supere el atributo Resistencia de la miniatura en cuestión, la unidad de dicha miniatura sufre 1 herida mortal (hasta un máximo de 6 heridas mortales):

4. ARREMETIDA

La criatura sináptica toma el control mental de las armas simbióticas de los organismos Tiránidos menores, guiando sus disparos a la vez que les hace cargar contra el enemigo a velocidad de vértigo.

Bendición: *Arremetida* tiene un valor de carga disforme 6. Si se manifiesta, elige una unidad **<FLOTA ENJAMBRE>** amiga dentro del alcance de enlace sináptico de este **PSÍQUICO**. Hasta el inicio de tu siguiente fase psíquica:

- Las miniaturas de esa unidad no sufren ninguna penalización a sus tiradas para impactar por disparar armas de Asalto en el mismo turno en el que su unidad ha avanzado.
- Las miniaturas de esa unidad no sufren ninguna penalización a sus tiradas para impactar por disparar armas Pesadas en el mismo turno en el que su unidad ha movido.
- La unidad es elegible para declarar una carga en un turno en el que haya avanzado.

5. PAROXISMO

La mente enjambre debilita a sus enemigos manipulando cada nervio y receptor de dolor de sus cuerpos para sumirlos en la agonía.

Maldición: *Paroxismo* tiene un valor de carga disforme 7. Si se manifiesta, elige una unidad enemiga dentro del alcance de enlace sináptico de este **PSÍQUICO**, o a 18" o menos de él. Hasta el inicio de tu siguiente fase psíquica:

- Esa unidad no puede realizar disparos defensivos ni preparar defensas.
- Cuando una miniatura de esa unidad efectúe un ataque de combate, resta 1 a la tirada para herir de dicho ataque.

6. GRITO PSÍQUICO

La Mente Enjambre libera un penetrante alarido de energía psíquica que hace añicos las mentes de aquellos que están dentro de su onda de choque.

Fuego brujo: *Grito psíquico* tiene un valor de carga disforme 5. Si se manifiesta, elige a la unidad enemiga más cercana a 18" o menos de este **PSÍQUICO**. Dicha unidad sufre 1D3 heridas mortales. Si la unidad afectada tiene la clave **PSÍQUICO** y el resultado del chequeo psíquico supera su atributo Liderazgo, determina aleatoriamente un poder psíquico que conozca. Hasta el final de la batalla, la unidad ya no conoce ese poder psíquico.

RELIQUIAS

Al reunir a tu ejército, si es liderado por un **SEÑOR DE LA GUERRA ZARCILLO DE ENJAMBRE**, puedes darle una de las siguientes reliquias bioartefacto a un **PERSONAJE ZARCILLO DE ENJAMBRE** de tu ejército. Los personajes con nombre no pueden recibir ninguna de las siguientes reliquias.

Cuando se asigne una reliquia bioartefacto a una miniatura de tu ejército, reemplaza todas las menciones de la clave **<FLOTA ENJAMBRE>** en las reglas de dicha reliquia, si las hay, por el nombre de la flota enjambre a la que pertenece tu miniatura.

Ten en cuenta que algunas reliquias reemplazan a una de las piezas de equipo que lleva la miniatura. Cuando este sea el caso, si estás usando valores en puntos deberás pagar igualmente el coste del equipo que esté siendo reemplazado. Anota en tu hoja de ejército las reliquias bioartefacto que tengan tus miniaturas.

CAÑÓN DE ESPINO

Este enorme biocañón escupe una red de microfilamentos hiperadaptativos. Al contacto con su blanco, esta substancia dotada de conciencia empieza a contraerse mientras su superficie contraempática identifica y se adapta a cualquier defensa que encuentre, quemando escudos quinéticos o afilándose hasta nivel monomolecular para atravesar la servoarmadura más gruesa.

Solo miniatura con cañón estrangulador. Esta reliquia reemplaza a un cañón estrangulador de la miniatura y tiene el siguiente perfil:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Cañón de espino	36"	Pesada 1D3+3	10	-3	3

Habilidades: Área.

COLMENARDIENTE

Este organismo gestáltico comprende millones de gusanos espora microscópicos, que infestan el cuerpo de su huésped y exudan productos químicos cáusticos al detectar a su alrededor un entorno biológico no Tiránido. La colmenardiente se extiende por la saliva, los proyectiles, las garras y cualquier otro punto de su huésped susceptible de entrar en contacto con el cuerpo de la presa. Una vez ha logrado transmitirse a ella, empieza a disolverla desde las entrañas.

Solo miniatura **GLÁNDULAS DE TOXINAS**. Cuando el portador realice un ataque contra una unidad (excepto unidades **MONSTRUO** y **VEHÍCULO**), si se logra un impacto, la subsiguiente tirada para herir tiene éxito automáticamente.

EL CANTAMIEDOS DE KHARIS

Documentado por vez primera durante la caída del mundo cardenalicio de Kharis, este organismo de coraza de quitina se incrusta profundamente en el tórax de su huésped y emite un zumbido psiónico que va subiendo de tono hasta convertirse en un aullido insufrible para las mentes de quienes están cerca. No está claro si lo produce gracias a una neurotoxina invisible, un asalto sináptico directo u otra habilidad igualmente terrible. Tampoco les importa a sus víctimas, que son víctimas de sus pánicos más irracionales y atávicos hasta quedar reducidas a despojos balbuceantes.

Siempre que el portador sea elegido para combatir, tras haber resuelto sus ataques, elige a una unidad enemiga que haya sido impactada por uno de dichos ataques durante esta fase. Hasta el final del siguiente turno:

- Esa unidad pierde la habilidad Asegurar objetivo (ver el Libro básico de Warhammer 40,000).
- Resta 1 al atributo Liderazgo de las miniaturas en esa unidad.

EL DESTRIPADOR DE OBLITERAX

El Destripador de Obliterax se halló por primera vez entre las hordas de la Flota Enjambre Jormungandr. Es un filo dotado de conciencia similar a una espadahueso que descarga rayos concentrados de energía destructiva. Incluso el golpe más leve de esta bioarma puede hacer que el blanco caiga muerto.

Solo miniatura con espadahueso o espadahueso monstruosa. El arma gana las habilidades siguientes:

- Al atacar con esta arma, si el ataque hiere con éxito al blanco, dicho blanco sufre 1 herida mortal además del daño normal.
- Las miniaturas enemigas a las que se les asignen ataques con esta arma no podrá usar ninguna regla para ignorar las heridas que sufran debido a dichos ataques.

EL FACTOR YMGARL

Los Genestealers de Ymgarl han sido desde mucho tiempo atrás un cáncer para los mundos del Imperium. Su voracidad insaciable es legendaria entre aquellos que han tenido la suerte de encontrárselos y aún así seguir vivos. Ahora, han aflorado oscuros rumores de bestias líderes Tiránidas que aparecen para compartir la insondable adaptabilidad de los Genestealers de Ymgarl.

Al inicio de la fase de combate, elige una de las siguientes opciones:

- Hasta el final de la fase, suma 2 al atributo Fuerza del portador.
- Hasta el final de la fase, suma 1 al atributo Ataques del portador.
- Hasta el final de la fase, suma 1 al atributo Resistencia del portador.

EL PASAJERO

Nombrado así por los supervivientes de la masacre de Orochon II, este organismo se agarra a la quitina dorsal de su huésped y le hunde en el cuerpo sus túbulos carnosos. A continuación, el pasajero absorbe fluidos vitales para alimentarse, reemplazándolos por un líquido con alto contenido en hiperadrenalina. El huésped, potenciado de este modo por su compañero parasitario, gana una velocidad feroz que le ayuda a dar caza a sus presas para seguir alimentándose, tanto a sí mismo como al horror que carga a su espalda.

Solo miniatura **GLÁNDULA DE ADRENALINA**.

- Suma 2 a las tiradas de avance del portador.
- Suma 2 a las tiradas de carga del portador.

GUADAÑAS DE TYRAN

Los escasos registros de la caída de Tyran hablan de una bestia alfa que lideraba el asalto sobre el búnker de mando del Magos Varnak. Se dice que era capaz de arrancar las puertas blindadas del complejo a golpes con sus poderosas extremidades superiores, y que esas armas monomoleculares estaban tan afiladas que numerosos defensores Skitarii acabaron cortados en dos de un solo tajo. Después de aquello, este salvaje biohorror ha vuelto a ser visto bastantes veces, luchando por toda la galaxia en las filas de muchas flotas enjambre distintas.

Cada vez que el portador combate, hace 2 ataques adicionales con este arma:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Guadañas de Tyran	Combate	Combate	+2	-4	3

Habilidades: Siempre que se efectúe un ataque con esta arma, el portador efectúa 2 ataques adicionales con ella.

LANZAASTILLAS DEVORADORAS

Un terrible sonido de raspar quitinoso y húmedo emerge constantemente del interior de esta repulsiva arma, como si fuera una bestia monstruosa masticando carne con una boca llena de dientes rotos. Cuando el arma abre fuego, lo que sale de su musculoso biocañón es una andanada de fragmentos alargados y duros como el diamante, cada uno de ellos con unas fauces de afilados colmillos en su punta. Una vez que estos proyectiles bioeléctricos impactan a sus blancos, sus bocas parasitarias empiezan a devorar enloquecidamente a la víctima desde dentro.

Solo miniatura equipada con cañón venenoso pesado. Esta reliquia reemplaza a un cañón venenoso pesado y tiene el siguiente perfil:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Lanzaastillas devoradoras	36"	Asalto 3	12	-5	5

LAS GARRAFAUCES DE THYRAX

Durante la destrucción de Thyrax, la temible bestia que encabezaba el asalto portaba un par de garrafauces simbióticas. Estas armas terroríficas consumían tanto los cuerpos como los recuerdos de sus víctimas, incorporando el conocimiento asimilado al huésped.

- Suma 1 al atributo Ataques del portador.
- Puedes repetir la tirada para herir en ataques de combate del portador.
- Cuando el portador elimina una unidad enemiga como resultado de un ataque de combate, hasta el final de la batalla suma 1 al atributo Ataques del portador (hasta un máximo de +3).

PATOGÉNESIS

La patogénesis, organismo sin igual, supone una especie de retorno a los orígenes genéticos de los Tiránidos, o quizás una sombra de cosas por venir. Si bien sus motas de percepción psíquica tienden a difuminarse en el cuerpo de su portador como un virus, actúa con una voluntad singular. Subvirtiendo el físico y los sistemas simbióticos de su huésped, la patogénesis causa una mutación rápida: los tubos cartilaginosos y las espinas contenedoras se estiran; los músculos intercostales se amplían; la biomunición se recubre de dermis tóxica. Con el aumento del alcance y la letalidad de su huésped, los fragmentos de patogénesis puede acceder a los cuerpos de muchas más presas infestando las biomuniciones o desplazándose a través de la carga bioeléctrica. Solo el tiempo dirá si su intención no es más que extenderse lo más posible, o si está buscando activamente algo en los cuerpos de sus enemigos caídos.

- Suma 8" al atributo Alcance de las armas a distancia con las que está equipado el portador.
- Siempre que el portador dispare, puedes repetir una tirada para impactar y una tirada para herir al resolver dichos ataques.

PÚAS RESONANTES

En el interior del caparazón de este organismo hay nervios palpitantes cuyos zarcillos penetran de manera irreversible en su córtex. Esas púas resonantes vibran en frecuencias simpáticas con la Mente Enjambre, que transmite a la criatura una porción de su poder cósmico.

Solo miniatura **PSÍQUICO**.

- Suma 1 a los chequeos psíquicos del portador.
- El portador conoce un poder psíquico adicional de la disciplina Mente Enjambre (pág. 69).

SACO DE GESTACIÓN

Incrustado en el cuerpo de este organismo hay un palpitante saco de carne membranosa y papilla nutriente. A medida que la batalla se desarrolla, el grotesco recipiente se agita y vibra, dejando entrever formas oscuras que se mueven en su interior mientras crece a ritmo exponencial. Por fin, con un repugnante sonido de vómito, se raja dejando caer un chorro de fluidos seguido por una progenie de parásitos que se lanzan de inmediato a la batalla.

Una vez por batalla, el portador puede realizar la siguiente acción:

Romper el saco (Acción): Al inicio de tu fase de disparo, esta miniatura puede empezar a realizar esta acción. La acción se completará al final de esa fase. Cuando se complete, despliega a una nueva unidad **ENJAMBRES DEVORADORES <FLOTA ENJAMBRE>** en el campo de batalla, a 3" o menos de esta miniatura y fuera de la zona de amenaza de toda unidad enemiga. La unidad **ENJAMBRES DEVORADORES** contiene 1D3+1 miniaturas y, si estás jugando una partida con límite de puntos, no cuesta puntos de Refuerzos.

REGLAS APROBADAS POR EL CAPÍTULO

Si todas las miniaturas de tu ejército (salvo miniaturas **Sin Facción**) tienen la clave **Zarcillo de enjambre**, cuando juegues una partida de juego equilibrado que te indique que elijas objetivos secundarios (p. ej. una misión de Guerra eterna del Libro Básico de Warhammer 40,000), puedes elegir uno de ellos de entre los objetivos secundarios **Tiránidos** siguientes.

Como cualquier otro objetivo secundario, cada uno de los aquí listados pertenece a una categoría y sigue las reglas usuales de objetivos secundarios (por ejemplo, no puedes elegir más de uno de cada categoría, no puedes obtener más de 15 puntos de victoria de cada objetivo secundario que hayas elegido, etc).

OPERACIONES ENCUBIERTAS

NODOS ESPORA

Objetivo progresivo

Los Tiránidos lanzan nubes de nódulos microscópicos y dejan que echen raíces en el suelo rocoso del mundo presa, para crecer como organismos espora que llegado el momento estallarán corrompiendo aún más el territorio enemigo.

Obtienes 4 puntos de victoria cada vez que una unidad de tu ejército complete con éxito la siguiente acción:

Sembrar nodo de esporas (Acción): Una unidad Tropas de tu ejército puede empezar a realizar esta acción al final de tu fase de movimiento a partir de la segunda ronda de batalla si se encuentra a 6" o m enos de la zona de despliegue de tu oponente y a más de 6" de todo marcador de objetivo Nodo de esporas. La acción se completa al final de tu turno. Si esta acción se completa con éxito, coloca un marcador de objetivo en cualquier punto del campo de batalla completamente dentro de la zona de despliegue de tu oponente y a 1" o menos de la unidad que ha completado esta acción. Este marcador de objetivo representa un Nodo de esporas, pero no cuenta como un marcador de objetivo a efectos de ninguna regla salvo esta regla de objetivo secundario.

PURGAR AL ENEMIGO

BANQUETE CRANEAL

Objetivo de final de partida

Al abrir los cráneos de sus presas líderes y hundir sus tentáculos o probóscides en la sanguinolenta materia gris que contienen, los organismos Tiránidos digieren literalmente todos los secretos y planes del enemigo.

Siempre que una miniatura **Personaje** enemiga o un campeón de unidad enemigo (ve el Libro básico de Warhammer 40,000) sea eliminada debido a un ataque de combate realizado por una miniatura **Zarcillo de enjambre** de tu ejército, tira 1D6, sumando 2 al resultado si dicha miniatura **Zarcillo de enjambre** tiene la clave **Tentáculos succionadores**, y sumando 2 al resultado si la miniatura eliminada tiene la clave **Personaje**: con 6+, ganas 1 punto de mando (hasta un máximo de 1 punto de mando por ronda de batalla).

Al final de la batalla:

- Obtienes 3 puntos de victoria si has ganado 1 o más puntos de mando durante la batalla debido a este objetivo.
- Obtienes 1 punto de victoria por cada miniatura **Personaje** enemiga y cada miniatura campeón de unidad que haya sido eliminada debido a un ataque de combate efectuado por una miniatura **Zarcillo de enjambre** de tu ejército.
- Obtienes 3 puntos de victoria si el **Señor de la guerra** enemigo ha sido eliminado por un ataque de combate efectuado por una miniatura **Zarcillo de enjambre** de tu ejército.

SIN PIEDAD, SIN RESPIRO

EVALUACIÓN SINÁPTICA

Objetivo progresivo

Tras poner a prueba su fuerza contra las presas más poderosas, los organismos líderes envian sus percepciones sensoriales a la Mente Enjambre a través de la red sináptica, para ponerla al corriente de los puntos débiles y las amenazas potenciales del enemigo.

Si has elegido este objetivo, lleva la cuenta de los puntos de Bajas por sinapsis. Tus puntos de Bajas por sinapsis vuelven a 0 al inicio de cada ronda de batalla. Siempre que una miniatura enemiga (excepto unidades de transporte dedicado) sea eliminada por una miniatura **Sinapsis** de tu ejército:

- Si dicha miniatura enemiga tenía un atributo Heridas de entre 3 y 5, suma 1 a tus puntos de Bajas por sinapsis.
- Si dicha miniatura enemiga tenía un atributo Heridas de entre 6 y 9, suma 2 a tus puntos de Bajas por sinapsis.
- Si dicha miniatura enemiga tenía un atributo Heridas de 10 o más, suma 3 a tus puntos de Bajas por sinapsis.

Obtienes 3 puntos de victoria al final de la ronda de batalla si tu recuento de puntos de Bajas por sinapsis para esa ronda de batalla es 4 o más. No puedes obtener más de 12 puntos de victoria por este objetivo.



REGLAS DE CRUZADA

En esta sección encontrarás reglas adicionales para jugar batallas de cruzada con Tiránidos, como agendas, rasgos de batalla y reliquias de cruzada que puedes usar con tus unidades de los Zarcillos de enjambre. Encontrarás más información sobre ejércitos de cruzada en el Libro básico de Warhammer 40,000.

Esta sección contiene las siguientes reglas adicionales:

DEVORAR MUNDOS
A medida que las flotas enjambre cierran su presa sobre la galaxia, más y más planetas sucumben a su hambre insaciable. Las reglas de las siguientes páginas te permiten devorar un planeta tras otro, aumentando tu fuerza mientras tus oponentes caen.

AGENDAS
Las unidades de **ZARCILLOS DE ENJAMBRE** intentan cumplir Agendas únicas en las batallas de cruzada que encontrarás en la pág. 78. Estas agendas representan los objetivos únicos de los ejércitos de Tiránidos y contribuyen a reflejar sus métodos particulares de hacer la guerra. Obtendrás más información sobre estas en los packs de misiones de cruzada, como el que incluye el Libro básico de Warhammer 40,000.

REQUISICIONES
Los ejércitos de Tiránidos tienen acceso a una serie de requisiciones únicas que se adecúan a sus métodos para hacer la guerra. Las encontrarás en la pág. 79.

RASGOS DE BATALLA
Las unidades de **ZARCILLOS DE ENJAMBRE** pueden elegir uno de los rasgos de batalla de la pág. 80 a medida que obtengan experiencia y asciendan en su fuerza de cruzada. Estos contribuyen a reflejar las mejoras únicas y los honores de batalla otorgados a las unidades de **ZARCILLOS DE ENJAMBRE**.

CICATRICES DE BATALLA
Sin voluntad propia, las bioformas Tiránidas sufren heridas y muerte de un modo totalmente distinto a otras razas alienígenas. Las Cicatrices de batalla de la página 81 son un modo temático y apropiado de representar estos efectos a largo plazo en las unidades de tu ejército.

FORTALEZAS PSÍQUICAS
Las unidades **PSÍQUICO ZARCILLOS DE ENJAMBRE** pueden recibir una de las Fortalezas psíquicas que se detallan en la página 82 cuando ganen experiencia y sean ascendidas en tu fuerza de cruzada. Esto te ayuda a reflejar las interacciones únicas con los psíquicos que practica la raza Tiránida.

RELIQUIAS DE LA CRUZADA
Además de las reliquias de cruzada incluidas en el Libro básico de Warhammer 40,000, los **PERSONAJES ZARCILLOS DE ENJAMBRE** pueden emprender la búsqueda de una de las reliquias de cruzada descritas en la pág. 83; estas son exclusivas de los Tiránidos y otorgan un gran poder al portador.

GALERÍA DE EJÉRCITO DE CRUZADA
En las páginas 84-85 encontrarás el ejército de cruzada de Tiránidos de Eddie Eccles, en toda su gloria quitinosa, junto con una descripción de tan impresionante fuerza.



DEVORAR MUNDOS

Si tu fuerza de cruzada incluye unidades **ZARCILLO DE ENJAMBRE**, puede embarcarse en la tarea de devorar una serie de planetas a fin de absorber su biomasa y alimentar la expansión de tu flota enjambre.

Tu fuerza de cruzada solo puede dedicarse a devorar un planeta a la vez. Al devorar un planeta, tu fuerza de cruzada se moverá a través de tres pasos, en orden: el primero es Invadir, seguido por Depredar y finalmente Consumir. Durante cada fase, tu fuerza devorará más biomasa del planeta a medida que disuelve su flora y fauna, y aplastará más la resistencia de sus habitantes. Una vez que tu fuerza de cruzada haya devorado la biomasa suficiente y haya destruido lo bastante la resistencia enemiga, el paso actual de devorar el planeta habrá sido completado y se iniciará el siguiente paso.

Si en cualquier momento tu fuerza de cruzada se encuentra sin un mundo activo que devorar, puedes generar uno nuevo tal como se describe abajo.

GENERAR UN NUEVO MUNDO

Al generar un nuevo mundo para devorar, empieza devolviendo a 0 los puntos de Biomasa y Resistencia aplastada de tu fuerza de cruzada, y a continuación determina cuántos de ambas categorías serán necesarios a fin de completar cada paso del proceso de devorar el planeta.

En primer lugar, tira 1D3 para determinar el tipo de planeta que estás devorando, usando la tabla siguiente:

1D3	TIPO DE PLANETA
1	**Mundo industrial** (también puede ser un mundo forja, un mundo manufactorum, un mundo refinería, etc.)
2	**Mundo rural** (también puede ser un mundo agrícola, un mundo feudal, una colonia fronteriza, un mundo de Caballeros Imperiales, etc.)
3	**Mundo colmena**

A continuación, consulta la tabla relevante (ver a la derecha) para determinar los puntos de Biomasa y de Resistencia aplastada necesarios en cada paso de la destrucción del planeta. En primer lugar debes generar los puntos del paso de Invadir. A continuación los puntos del paso de Depredar, sumando el valor de la tabla al valor que ya generaste en el paso de Invadir para ese tipo concreto de planeta. Finalmente, genera del mismo modo los puntos del paso de Consumir, pero sumando el valor de la tabla al valor total que generaste en el paso de Depredar. Ten en cuenta que los puntos de Biomasa y Resistencia aplastada generados durante un paso previo de la destrucción del planeta siguen contando de cara a los objetivos del paso actual.

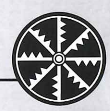
Ejemplo: *Las fuerzas Tiránidas de Eugenia Victoria llegan a un mundo colmena y empiezan a devorarlo. En primer lugar, ella hace una tirada para determinar los valores de Biomasa y Resistencia aplastada de la fase de Invadir, obteniendo un 5 y un 3 respectivamente. Esto significa que su fuerza de cruzada necesitará acumular 5 puntos de Biomasa y 3 de Resistencia aplastada a fin de poder avanzar al paso de Depredar. Una vez conseguido, tira para determinar los valores del paso de Depredar. Saca un 6 para la Biomasa, que sumado al valor que ha generado en el paso de Invadir (un 5) da un total de 11 puntos que será necesario acumular para completar este paso. Entonces hace lo propio para el valor de Resistencia aplastada, sacando un 4, lo que arroja un resultado total de 7. Finalmente, determina los puntos que necesita para completar el paso de Consumir. Para la Biomasa saca un 3, que sumado al 11 del Paso anterior da un total de 14 puntos necesarios para completar ese último paso. A continuación calcula del mismo modo el valor de Resistencia aplastada.*

1. MUNDO INDUSTRIAL



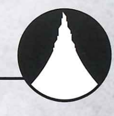
PASO	BIOMASA	RESISTENCIA APLASTADA
Invadir	3	2D3
Depredar	+1D3	+4
Consumir	+3	+5

2. MUNDO RURAL



PASO	BIOMASA	RESISTENCIA APLASTADA
Invadir	3D3	2
Depredar	+2D3	+1D3
Consumir	+2D3	+1D3

3. MUNDO COLMENA



PASO	BIOMASA	RESISTENCIA APLASTADA
Invadir	1D3+3	1D6
Depredar	+2D3	+1D6
Consumir	+1D6	+1D6

COMPLETAR UN PASO

Para completar un paso y moverse hasta el siguiente, tu fuerza de cruzada necesita haber adquirido al menos tantos puntos de Biomasa y al menos tantos puntos de Resistencia aplastada como han sido generados para es paso, según el procedimiento ya explicado.

- Siempre que ganes una batalla, tu fuerza cruzada obtiene 1 punto de Biomasa y 1 punto de Resistencia aplastada.
- Siempre que pierdas una batalla, tu fuerza cruzada pierde 1 punto de Biomasa (hasta un mínimo de 0 puntos de Biomasa).

En la sección de Agendas (pág. 78) se detallan nuevos modos de obtener puntos de Biomasa y Resistencia aplastada.

PASO 1: INVADIR

CREACIÓN DEL EJÉRCITO

Mientras tu fuerza de cruzada esté en el paso de Invadir, al reunir tu ejército los beneficios de mando del destacamento de vanguardia se cambian a: "+3 puntos de mando si tu **Señor de la guerra** es parte de este destacamento."

ESTRATAGEMA

Mientras tu fuerza de cruzada esté en el paso de Invadir, tienes acceso a la estratagema que se detalla abajo, y puedes gastar PM para usarla:

MATANZA EN VANGUARDIA — 1PM

Estrategia Tiránidos – Táctica de batalla

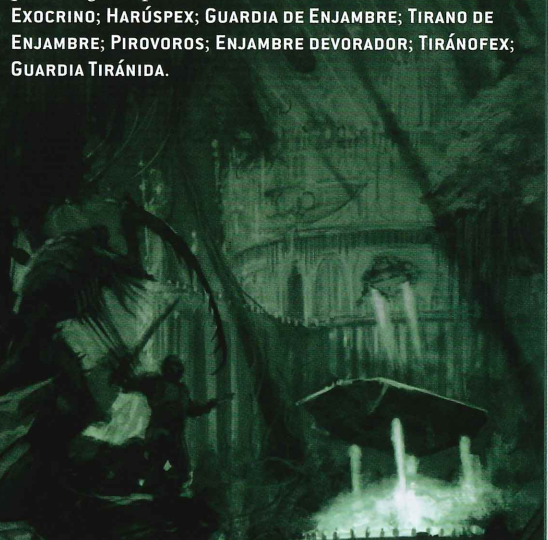
Los organismos de vanguardia son los primeros del enjambre en asaltar a sus presas, saltando sobre ellas mientras aún no están preparadas para defenderse.

Usa esta estratagema en la fase de combate, cuando una unidad **Gárgolas**, **Genestealers**, **Arpía**, **Aerovoro del Enjambre** o **Líctor** de tu ejército sea elegida para combatir. Hasta el final de la fase, si ese turno la unidad en cuestión ha realizado un movimiento de carga, ha sido objeto de una carga o ha llevado a cabo una Intervención heroica, cada vez que una miniatura de esa unidad efectúe un ataque, puedes repetir la tirada para herir.

EXPERIENCIA DE BATALLA

Mientras tu fuerza de cruzada esté en el paso de Invadir, al final de cada batalla:

- Las unidades de tu ejército que tengan alguna de las siguientes claves ganan 1 punto de experiencia adicional por la regla Experiencia de batalla (ver el Libro básico de Warhammer 40,000): **Multitud interminable**; **Genestealers**; **Arpía**; **Aerovoro del Enjambre**; **Líctor**.
- Las unidades de tu ejército que tengan alguna de las siguientes claves no ganan ningún punto de experiencia por la regla Experiencia de batalla: **Biovoros**; **Exocrino**; **Harúspex**; **Guardia de Enjambre**; **Tirano de Enjambre**; **Pirovoros**; **Enjambre devorador**; **Tiránofex**; **Guardia Tiránida**.



PASO 2: DEPREDAR

CREACIÓN DEL EJÉRCITO

Mientras tu fuerza de cruzada esté en el paso de Depredar, al reunir tu ejército los beneficios de mando del destacamento de batidores se cambian a: "+3 puntos de mando si tu **Señor de la guerra** forma parte de este destacamento".

ESTRATAGEMA

Mientras tu fuerza de cruzada esté en el paso de Depredar, tienes acceso a la estratagema que se detalla abajo, y puedes gastar PM para usarla:

INFESTACIÓN — 1PM

Estrategia Tiránidos – Ardid estratégico

El mundo presa está ya tan saturado de Tiránidos que las progenies atacan brotando de cada matorral y cada ruina.

Usa esta estratagema antes de la batalla, durante el paso de Declarar reservas y transportes (si estás jugando una misión sin este paso, en lugar de eso usa esta estratagema durante el despliegue). Elige una unidad **Multitud interminable** de tu ejército. Durante el despliegue, cuando despliegues esta unidad puedes hacerlo en cualquier punto del campo de batalla que quede completamente dentro de un elemento de terreno de área y a más de 9" de la zona de despliegue enemiga y de todas las miniaturas enemigas.

EXPERIENCIA DE BATALLA

Mientras tu fuerza de cruzada esté en el paso de Depredar, al final de cada batalla:

- Las unidades Tropas de tu ejército ganan 1 punto de experiencia adicional por la regla Experiencia de batalla (ver el Libro básico de Warhammer 40,000).
- Las unidades de tu ejército que tengan alguna de las siguientes claves no ganan ningún punto de experiencia por la regla Experiencia de batalla: **Biovoros**; **Exocrino**; **Harúspex**; **Guardia de Enjambre**; **Tirano de Enjambre**; **Pirovoros**; **Enjambre devorador**; **Tiránofex**; **Guardia Tiránida**.



PASO 3: CONSUMIR

CREACIÓN DEL EJÉRCITO

Mientras tu fuerza de cruzada esté en el paso de Consumir, al reunir tu ejército los beneficios de mando del destacamento de punta de lanza se cambian a: "+3 puntos de mando si tu **Señor de la guerra** forma parte de este destacamento".

ESTRATAGEMA

Mientras tu fuerza de cruzada esté en el paso de Consumir, tienes acceso a la estratagema que se detalla abajo, y puedes gastar PM para usarla:

PROTEGER Y CONSUMIR 1PM

Estrategia Tiránidos – Táctica de batalla

Mientras el ecosistema Tiránido toma el control del planeta, surgen del suelo extrañas estructuras vivientes que son vitales para consumirlo por completo. Por tanto, los organismos Tiránidos encargados de proteger estas grotescas bioestructuras se vuelven excepcionalmente agresivos.

Usa esta estratagema en tu fase de disparo, cuando una unidad **Bióvoros**, **Exocrino**, **Harúspex**, **Guardia de Enjambre**, **Tirano de Enjambre**, **Pirovoros**, **Enjambre devorador**, **Tiránofex** o **Guardia Tiránida** de tu ejército sea elegida para disparar. Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de dicha unidad efectúe un ataque:

- Si esta unidad se encuentra dentro del alcance de un marcador de objetivo, repite una tirada para impactar de 1.
- Si esta unidad se encuentra dentro del alcance de un marcador de objetivo de Espora tiranoforme implantada, puedes repetir la tirada para impactar.

EXPERIENCIA DE BATALLA

Mientras tu fuerza de cruzada esté en el paso de Consumir, al final de cada batalla:

- Las unidades Tropas de tu ejército que tengan alguna de las siguientes claves ganan 1 punto de experiencia adicional por la regla Experiencia de batalla (ver el Libro básico de Warhammer 40,000): **Biovoros**; **Exocrino**; **Harúspex**; **Guardia de Enjambre**; **Tirano de Enjambre**; **Pirovoros**; **Enjambre devorador**; **Tiránofex**; **Guardia Tiránida**.
- Las unidades de tu ejército que tengan alguna de las siguientes claves no ganan ningún punto de experiencia por la regla Experiencia de batalla: **Genestealers**; **Arpía**; **Aerovoro del Enjambre**; **Líctor**.

BIOGÉNESIS

Siempre que tu fuerza de cruzada complete el paso 3 de este ataque en un planeta, antes de generar un nuevo mundo que devorar, puedes gastar cualquier cantidad de los puntos de Biomasa que hayas acumulado para adquirir las mejoras que se detallan abajo.

EL ENJAMBRE CRECE — 2 PTOS DE BIOMASA

La biomasa en crudo se redirige para crear aún más organismos guerreros y naves enjambre que se unan a la lucha cruzando el vacío espacial.

Aumenta en 3 puntos de Poder el límite de recursos de tu fuerza de cruzada.

BIOMORFOS SINGULARES — 4 PTOS DE BIOMASA

Lograr hacerse con reserva lo bastante grande de biomasa permite usar parte de ella para crear organismos extraños y terribles con los que reforzar a las bestias más poderosas que lideran los enjambres.

Elige una unidad **Personaje Zarcillo de enjambre** de tu orden de batalla. Puedes usar la requisición Reliquia (ver el Libro básico de Warhammer 40,000) una vez por 0RP, para dar una reliquia a una miniatura de esa unidad como si acabase de ganar un rango.

ORGANISMOS MEJORADOS — 5 PTOS DE BIOMASA

La Mente Enjambre explota las experiencias neuronales almacenadas de sus organismos guerreros a fin de afinar sus instintos depredadores.

Elige una unidad **Zarcillo de enjambre** de tu orden de batalla. Dicha unidad obtiene 5 puntos de experiencia. Cada unidad solo puede ser elegida para esta mejora una vez por mundo devorado.

NODOENJAMBRE — 5 PTOS DE BIOMASA

La biomasa recolectada se canaliza para mejorar las habilidades tácticas y estratégicas de un organismo líder ya de por sí muy eficaz.

Elige una unidad **Personaje Zarcillo de enjambre** de tu orden de batalla. Puedes usar la requisición Rasgo de Señor de la guerra (ver el Libro básico de Warhammer 40,000) una vez por 0RP, para dar a una miniatura de esa unidad un rasgo de Señor de la guerra como si acabase de ganar un rango.

ADAPTACIÓN RÁPIDA — 5 PTOS DE BIOMASA

Una fuente de biomasa bien situada ofrece a la progenie la oportunidad de adaptarse de forma rápida y significativa para cumplir las necesidades de la Mente Enjambre.

Puedes usar la requisición Fisiología adaptada (pg 79) una vez por 0PR.

RECURSOS BIOLÓGICOS — 6 PTOS DE BIOMASA

Con tanta biomasa acumulada, la flota enjambre puede adaptar cualquier aspecto de su naturaleza del modo que sea necesario para la Mente Enjambre.

Tu fuerza de cruzada gana 1 punto de requisición.

AGENDAS

Si tu ejército de cruzada incluye unidades **ZARCILLO DE ENJAMBRE**, puedes elegir una agenda de las agendas Tiránidas, que se enumeran a continuación. Esta es una nueva categoría de agendas y se ciñe a las reglas normales al respecto (p. ej., cuando eliges agendas, no puedes elegir más de una de cada categoría).

INFESTAR EL MUNDO PRESA

Agenda Tiránida

A fin de arrollar al enemigo, devorar la biomasa de los cadáveres y sembrar el planeta de esporas tóxicas, el enjambre debe cubrirlo todo.

Lleva un recuento de Arrasar y aislar para tu ejército. Al final de tu turno, suma 1 al recuento de Arrasar y aislar de tu ejército por cada cuarto del tablero que contenga completamente una o más unidades **MULTITUD INTERMINABLE** de tu ejército que no estén a 6" o menos del centro del campo de batalla.

Al final de la batalla, tu fuerza de cruzada obtiene los puntos de Biomasa y Resistencia aplastada que se indican en la tabla siguiente, y cada unidad de tu ejército que esté completamente en la zona de despliegue de tu oponente obtiene 2 puntos de experiencia.

RECUENTO DE ARRASAR Y AISLAR	PUNTOS DE BIOMASA OBTENIDOS	PUNTOS DE RESISTENCIA APLASTADA OBTENIDOS
0-5	0	0
6-10	1	1
11-15	1D3	1
16+	1D3	1D3

CAZAR Y MATAR

Agenda Tiránida

La Mente Enjambre ha marcado a aquellos organismos presa cuya rápida aniquilación quiere priorizar. Empieza la caza.

Lleva un recuento de Bajas depredadas para cada unidad de tu ejército. Al inicio de la batalla, tu oponente elige cinco unidades diferentes de su ejército para que sean Blancos presa (si el ejército de tu oponente tiene menos de cinco unidades, debe elegir tantas como pueda). Cada vez que una unidad de tu ejército elimine a una unidad Blanco presa durante la fase de combate, dicha unidad de tu ejército suma 1 a su recuento de Bajas depredadas.

Si una unidad Blanco presa se divide en múltiples unidades más pequeñas, todas esas unidades deben ser eliminadas para que la unidad Blanco presa se considere eliminada.

Cada unidad de tu ejército obtiene un número de puntos de experiencia igual al doble de su recuento de Bajas depredadas, y tu fuerza de cruzada obtiene los puntos de Biomasa y puntos de Resistencia aplastada que se indican en la tabla siguiente.

NÚMERO DE BLANCOS PRESA ENEMIGOS ELIMINADOS	PUNTOS DE BIOMASA OBTENIDOS	PUNTOS DE RESISTENCIA APLASTADA OBTENIDOS
1	0	1
2-3	1	1D3
4+	1D3	3

TIRANOFORMAR MUNDO PRESA

Agenda Tiránida

Para preparar la asimilación completa de la biomasa de este mundo presa, es necesario sembrar el campo de batalla de estructuras Tiránidas, desde organismos lanzaesporas hasta pozos digestivos.

Lleva un recuento de Tiranoformar mundo presa para cada unidad de tu ejército. Suma 1 al recuento de Tiranoformar mundo presa de una unidad cada vez que completes con éxito la acción Implantar espora tiranoforme (ver a continuación). Si has elegido esta agenda, las unidades **INFANTERÍA ZARCILLO DE ENJAMBRE** de tu ejército puede intentar la siguiente acción:

Implantar espora tiranoforme (Acción): Una unidad **INFANTERÍA ZARCILLO DE ENJAMBRE** (excepto unidades **PERSONAJE**) de tu ejército puede empezar a realizar esta acción al final de tu fase de movimiento si se encuentra a más de 12" de algún marcador de objetivo de Espora tiranoforme implantada (ver abajo). Esta acción se completará al final de tu turno. Una vez haya sido completada, coloca un marcador de objetivo en cualquier punto a 1" o menos de la unidad que ha completado la acción. Este marcador de objetivo representa a una Espora tiranoforme implantada, pero no cuenta como un marcador de objetivo a efectos de ninguna regla que no sea esta agenda.

Cada unidad de tu ejército obtiene un número de puntos de experiencia igual al doble de su recuento de Tiranoformar mundo presa, y tu fuerza de cruzada obtiene los puntos de Biomasa y puntos de Resistencia aplastada que se indican en la tabla siguiente.

NÚMERO DE MARCADORES DE OBJETIVO DE ESPORAS TIRANOFORMES IMPLANTADAS	PUNTOS DE BIOMASA OBTENIDOS	PUNTOS DE RESISTENCIA APLASTADA OBTENIDOS
3	1	1
4	1D3	1
5+	3	1D3

ATAQUE TIRÁNIDO

Agenda Tiránida

Hasta el último de los organismos presa que hacen frente al enjambre deben ser masacrados, y su biomasa consumida para poder generar nuevas oleadas de bioformas.

Al final de la batalla, si no quedan miniaturas enemigas en el campo de batalla, todas las unidades **ZARCILLO DE ENJAMBRE** de tu ejército que haya en el campo de batalla obtiene 3 puntos de experiencia, y tu fuerza de cruzada obtiene 4 puntos de Biomasa y 4 puntos de Resistencia aplastada.

REQUISICIONES

Si tu fuerza de cruzada incluye unidades **Zarcillo de enjambre**, puedes gastar puntos de requisición (PR) en adquirir cualesquiera de las requisiciones siguientes, además de las enumeradas en el Libro básico de Warhammer 40,000.

CONSUMIR PARA SOBREVIVIR

Las flotas enjambre deben cazar, matar y consumir mundos presa de manera constante, a fin de sustituir a sus bajas o aumentar sus filas.

Si tu fuerza de cruzada incluye alguna unidad **Zarcillo de enjambre**, te cuesta 2 puntos usar la requisición Aumentar límite de recursos (ver el Libro básico de Warhammer 40,000).

REENGENDRAR TROPAS 1PR

La Mente Enjambre puede diluir la biomasa de sus organismos guerreros, reabsorbiéndolos y reestructurando sus cuerpos y conexiones neuronales a nivel molecular antes de volver a engendrarlos.

Adquiere esta requisición en cualquier momento. Elige una unidad **Zarcillo de enjambre** de tu orden de batalla que no tenga Cicatrices de batalla. Dicha unidad pierde algunos o todos los rasgos de batalla que tenga. Por cada rasgo de batalla que elijas que pierda, puedes seleccionar para ella un nuevo rasgo de batalla.

UN INTELECTO VASTO Y FRÍO 1PR

La conciencia gestáltica del Gran Devorador está omnipresente en las flotas enjambre, siempre dirigiendo a sus progenies hacia los objetivos estratégicos que permitan alimentarlas, crecer y extenderse de manera más efectiva.

Adquiere esta requisición durante el paso Elegir agendas de la batalla. Puedes elegir una agenda adicional para usar durante esta batalla y hasta dos de tus agendas pueden ser elegidas de la lista de Agendas Tiránidas (pág. 78). Al menos una de las agendas que elijas debe ser de la lista de Agendas Tiránidas.

FISIOLOGÍA ADAPTADA 1PR

Cada organismo guerrero de la raza Tiránida ha sido creado por la inefable voluntad alienígena de la Mente Enjambre. Su carne y su quitina mutan incesantemente a fin de adoptar la forma que demuestre ser más letal para su presa.

Adquiere esta requisición cuando añadas una unidad **Zarcillo de enjambre** a tu orden de batalla, o cuando una unidad **Zarcillo de enjambre** de tu fuerza de cruzada gane un rango.

Puedes dar a esa unidad **Zarcillo de enjambre** una Fisiología adaptativa (pág. 66). La Fisiología adaptativa que reciba esa unidad **Zarcillo de enjambre** deberá ser una que pueda tener. Anota la Fisiología adaptativa en la tarjeta de cruzada de esa unidad **Zarcillo de enjambre** y aumenta su Potencia de unidad del modo correspondiente. No puedes dar a una unidad **Zarcillo de enjambre** una Fisiología adaptativa de este modo si al hacerlo causarías que tu potencia de ejército excediera el límite de recursos de tu fuerza de cruzada.

BIOREGÉNESIS SINÁPTICA 2PR

A medida que las necesidades del enjambre cambian, la Mente Enjambre es capaz de deshacer la forma física de su bestia nodo sináptico a la vez que preserva sus neuroganglios y las impresiones sensoriales que almacenan. Esta masa neuronal es a continuación introducida en un cuerpo nuevo y más adecuado.

Adquiere esta requisición en cualquier momento. Elige a una unidad **Sinapsis** de tu orden de batalla y reemplázala por una nueva unidad **Sinapsis** de la misma flota enjambre. No puedes adquirir esta requisición si al hacerlo causarías que tu potencia de ejército excediera el límite de recursos de tu fuerza de cruzada. La nueva unidad **Sinapsis** empieza con el mismo número de puntos de experiencia que la unidad a la que ha reemplazado y gana de inmediato el número de Honores de batalla apropiado para su rango.

NEUROHIBRIDACIÓN 1PR

Ver a los organismos guerreros de las flotas enjambre como individuos equivale a no comprender en absoluto la naturaleza de su conexión gestáltica. Se ha observado que los organismos líderes intercambian patrones de comportamiento, especializaciones depredadoras e incluso habilidades análogas a los poderes psíquicos de un conflicto al siguiente. Según algunas teorías, tales paquetes de datos orgánicos pueden ser fácilmente filtrados a través de la red sináptica.

Adquiere esta requisición en cualquier momento. Elige dos unidades **Sinapsis** de tu orden de batalla e intercambia entre ellas sus habilidades Imperativo sináptico (pág. 88). Anota en las respectivas tarjetas de cruzada de dichas unidades qué nuevas habilidades de Imperativo sináptico tiene cada una de ellas.



RASGOS DE BATALLA

Cuando una unidad **ZARCILLO DE ENJAMBRE** gana un rasgo de batalla, puedes usar una de las tablas de abajo en lugar de una de las que aparecen en el Libro básico de Warhammer 40,000 para determinar qué rasgo de batalla gana la unidad. En tal caso, puedes tirar 1D6 y consultar la tabla apropiada para determinar de manera aleatoria qué rasgo de batalla gana la unidad, o elegir directamente el rasgo de batalla que mejor encaje para su narrativa. Todas las reglas estándar de rasgos de batalla (p. ej., una unidad no puede tener el mismo rasgo de batalla más de una vez) se aplican de manera normal. Como es habitual, debes anotar el rasgo de batalla obtenido en la tarjeta de cruzada de la unidad y aumentar en consecuencia sus puntos de cruzada, tal y como se describe en el Libro básico de Warhammer 40,000.

Las unidades **ESPORA** nunca ganan puntos de experiencia, por lo que nunca pueden ganar Honores de batalla. No obstante, se asume que superan automáticamente cualquier chequeo de Fuera de combate que deban realizar (no es necesario hacer la tirada) y por tanto no sufren Cicatrices de batalla. Para recordarlo, puedes escribir "NA" ("No aplica") o algo similar en la sección de puntos de experiencia de su tarjeta de cruzada.

UNIDADES ZARCILLO DE ENJAMBRE (EXCEPTO UNIDADES SINAPSIS)

1D6	RASGO
1	**Fuerza nacida del hambre** *Estos organismos guerreros están poseídos por un hambre voraz, que les lleva a atacar con una fuerza enloquecida para rajar y arrancar la carne de sus presas.* Suma 1 al atributo Fuerza de las miniaturas de esta unidad.
2	**Sentidos mejorados** *Los órganos sensoriales de esta progenie han sido adaptados para que ninguna presa pueda esconderse de ella.* • Cuando una miniatura de esta unidad efectúe un ataque de combate, puedes ignorar algunos o todos los modificadores a la tirada para impactar o al atributo Habilidad de armas. • Los blancos de ataques a distancia efectuados por miniaturas de esta unidad no se podrán beneficiar de cobertura ligera contra dichos ataques.
3	**Autonomía instintiva** *Los instintos tácticos aumentados de esta unidad le permiten cazar eficientemente incluso sin supervisión sináptica directa.* Mientras esta unidad se encuentre a 18" o menos de una miniatura **SINAPSIS <FLOTA ENJAMBRE>** amiga, esta unidad cuenta como si estuviera a 6" o menos de esa miniatura a efectos de la habilidad Sinapsis (pág. 86).
4	**Resistencia a distancia** *Estos organismos guerreros están muy bien protegidos por sus caparazones pseudointeligentes y sus capacidades regenerativas parciales.* Cuando se asigne un ataque a distancia a una miniatura de esta unidad, suma 1 a las tiradas de salvación por armadura que se hagan contra este ataque.
5	**Estela de garras** *Estos organismos guerreros se mueven con gran rapidez, llegando al cuerpo a cuerpo en un suspiro para empezar cuanto antes con su locura homicida..* • Cuando se haga una tirada de avance para esta unidad, trata una tirada de 1 o 2 como si fuera un 3. • Cuando se haga una tirada de carga para esta unidad, trata todas las tiradas de 1 o 2 como si fueran un 3.
6	**Masacradores** *Las bioformas de esta progenie han sido imbuidas con tendones ultrafuertes, que les permiten proyectarse contra su presa para maximizar el impacto.* Cuando una miniatura de esta unidad efectúe un ataque de combate, si ha realizado un movimiento de carga o una Intervención heroica durante este turno, suma 1 a la tirada para impactar de ese ataque.

UNIDADES SINAPSIS

1D6	RASGO
1	**Terror insondable** *De esta bestia líder emana la voluntad de la Mente Enjambre, una consciencia alienígena tan vasta que hace enloquecer a las criaturas presa.* Al final de tu fase de movimiento, elige una unidad enemiga a 9" o menos de esta unidad. Tira 1D6 y suma al resultado el atributo Liderazgo de esta unidad, mientras que tu oponente tira 1D6 y suma a su resultado el atributo Liderazgo de su unidad. Si tu total es mayor que el de tu oponente, hasta el inicio de tu siguiente fase de movimiento dicha unidad enemiga no puede ser elegida para avanzar, y el atributo Movimiento de las miniaturas que la componen se reduce a la mitad.
2	**Sombra psíquica** *El poder de la criatura psíquica es tal que las hechicerías enemigas se diluyen en su presencia.* • Cuando una unidad manifieste un poder psíquico, esta unidad no podrá ser elegida al resolver dicho poder psíquico. • En la fase psíquica de tu oponente, siempre que una miniatura de esta unidad fuera a perder una herida debido a una herida mortal, tira 1D6: con un 3+, no pierde la herida.
3	**Presencia persistente** *Incluso si su forma física es eliminada, la impronta neuronal de esta bestia líder sigue resonando a través de la red sináptica.* Cada vez que uses que uses la estratagema Legado sináptico (pág. 63), si esta unidad es eliminada y su habilidad Imperativo sináptico es elegida para esta estratagema, reduce en 1 su coste en PM. Ten en cuenta que el coste en PM solo se reduce en 1 para este uso de la estratagema, mientras que cualquier uso futuro cuesta la cantidad normal de PM.
4	**Resiliencia alienígena** *La carne y la quitina dañadas de este formidable organismo guerrero vuelven a crecer a un ritmo asombroso.* Al inicio de tu fase de mando, una miniatura de esta unidad recupera 1 herida perdida.
5	**Biomorfo acorazado** *Esta progenie tiene caparazones más gruesos y extensos de lo habitual.* Suma 1 al atributo Resistencia de las miniaturas de esta unidad.
6	**Aberración psíquica** *La presencia sináptica de esta bioforma opera como una lente concentradora del poder psíquico de la Mente Enjambre.* Cada vez que uses la estratagema Poder de la Mente Enjambre (pág. 62), si esta unidad es elegida para dicha estratagema, reduce en 1 su coste en PM. Ten en cuenta que el coste en PM solo se reduce en 1 PM para este uso de la estratagema, mientras que cualquier uso futuro cuesta la cantidad normal de PM.

CICATRICES DE BATALLA

Cuando una unidad **Zarcillo de enjambre** gane una Cicatriz de batalla, usa una de las tablas de abajo en lugar de una de las tablas del Reglamento básico de Warhammer 40,000 para determinar dicha Cicatriz de batalla. Puedes tirar 1D6 y consultar la tabla apropiada para determinar de manera aleatoria qué Cicatriz de batalla gana la unidad, o elegir directamente la cicatriz de batalla que mejor encaje para su narrativa. Todas las reglas estándar de cicatrices de batalla (p. ej., una unidad no puede tener la misma cicatriz de batalla más de una vez) se aplican de manera normal. Como es habitual, debes anotar la cicatriz de batalla obtenida en la tarjeta de cruzada de la unidad y reducir en consecuencia sus puntos de cruzada, tal como se describe en el Libro básico de Warhammer 40,000.

Unidades Zarcillo de enjambre (excepto unidades Sinapsis, Genestealers y Líctor)

1D6	Cicatriz
1	**Incontrolable** *El traumatismo neuronal prolongado ha dejado permanentemente dañada la conexión de esta progenie con la red sináptica.* Esta unidad no se ve afectada por las habilidades Imperativo sináptico de las miniaturas **Sinapsis** amigas.
2	**Solo por instinto** *Totalmente desconectada del control sináptico, esta progenie se ve forzada a seguir sus instintos más elementales.* Esta unidad no se ve afectada por la habilidad Sinapsis (pág. 86) de las miniaturas amigas.
3	**Foco sin mente** *Los instintos de respuesta hiperdesarrollados anulan las funciones más avanzadas de esta progenie, haciendo que se centr obsesivamente en las presas más cercanas, aún si eso significa ignorar blancos de mayor importancia estratégica.* Cuando esta unidad sea elegida para disparar, al resolver los ataques de las miniaturas que la componen solo se podrá elegir como blanco a la unidad enemiga elegible más cercana.
4	**Furia bestial** *Esta progenie sufre tal sobredosis de adrenalina bioquímica que sus organismos guerreros entran en un estado de agresividad depredadora que les lleva a lanzarse contra la presa más cercana y hacerla trizas.* Siempre que esta unidad declare una carga, uno de los blancos de dicha carga deberá ser la unidad enemiga elegible más cercana.
5-6	**Genera una Cicatriz de batalla del Libro básico de Warhammer 40,000**

Unidades Sinapsis

1D6	Cicatriz
1	**Disonancia neuronal** *Ya sea debido a un retroefecto neurosináptico o a daños craneales, esta bioforma tiene dificultades para acoplarse por completo con la Mente Enjambre.* Al usar la habilidad de otra miniatura amiga para elegir una unidad con alcance de Enlace sináptico (pág. 87), esta unidad se trata como si no tuviera la clave **Sinapsis**.
2	**Descomposición sináptica** *El daño físico y neuronal ha erosionado la fuerza de la señal sináptica de este organismo, incapacitándolo para imponer su voluntad al enjambre.* No puedes elegirque la habilidad Imperativo sináptico de esta unidad esté activa para tu ejército. Ten en cuenta que si hay otra unidad amiga en el campo de batalla que tenga la misma habilidad de Imperativo sináptico, sigues pudiendo elegir la versión de esa unidad de la habilidad.
3	**Discapacidad lobular** *Aunque este organismo sigue pudiendo proveer a los demás organismos guerreros los imperativos sinápticos básicos, ya no es capaz de controlar sus comportamientos.* Mientras esta unidad tenga esta Cicatriz de batalla, pierde la habilidad Sinapsis (pág. 86).
4	**No genera sombra** *La presencia psíquica de este organismo es casi inexistente, pues le ha sido sustraída su capacidad de profundizar en la Sombra en la disformidad.* Mientras esta unidad tenga esta Cicatriz de batalla, pierde la habilidad Sombra en la disformidad (pág. 86).
5-6	**Genera una Cicatriz de batalla del Libro básico de Warhammer 40,000**

FORTALEZAS PSÍQUICAS

Cuando una unidad a **PSÍQUICO ZARCILLO DE ENJAMBRE** gana una fortaleza psíquica, puedes usar la tabla de abajo. En tal caso, puedes tirar 1D6 y consultar la tabla para determinar de manera aleatoria qué fortaleza psíquica gana la unidad, o elegir directamente la fortaleza psíquica que mejor encaje para su narrativa. Todas las reglas estándar de fortalezas psíquicas (p. ej., una unidad no puede tener la misma fortaleza psíquica más de una vez) se aplican de manera normal. Como es habitual, debes anotar la fortaleza psíquica obtenida en la tarjeta de cruzada de la unidad y aumentar en consecuencia sus puntos de cruzada, tal como se describe en el Libro básico de Warhammer 40,000.

FORTALEZAS PSÍQUICAS

1D6	RASGO	1D6	RASGO
1	**Zarcillos disformes** *La presencia empírica localizada de este organismo se manifiesta como un nido de zarcillos maléficos que se agitan y se agarran a las mentes y almas de sus víctimas, drenándoles todo su coraje y fuerza de voluntad.* Siempre que una unidad enemiga sea elegida para un poder psíquico manifestado por esta unidad, y siempre que una unidad enemiga sufra 1 o más heridas mortales debido a un poder psíquico manifestado por esta unidad, hasta el inicio de tu siguiente fase psíquica dicha unidad enemiga es desvitalizada. Mientras una unidad enemiga esté desvitalizada: • Resta 1 al atributo Liderazgo de las miniaturas de dicha unidad. • Resta 1 los chequeos de desgaste que se hagan por dicha unidad.	4	**Voluntad manifiesta** *Mientras este organismo guerrero hace la voluntad de la Mente Enjambre, las energías gestálticas fluyen a través suyo para infundir a las progenies cercanas con determinación estratégica, aumentando sus ya de por sí letales capacidades.* La primera vez que esta unidad manifieste con éxito un poder psíquico en cada una de tus fases psíquicas, elige una unidad <**FLOTA ENJAMBRE**> amiga a 9" o menos de ella. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, la unidad elegida gana la habilidad Asegurar objetivo (ver el Libro básico de Warhammer 40,000).
2	**Organismo Creasombras** *Esta bioforma ha sido transformada en un foco orgánico para la malévola Sombra en la disformidad.* Siempre que una unidad enemiga intente negar un poder príquico manifestado por esta unidad, si ese chequeo de Rechazar a la bruja incluye un resultado doble, la unidad enemiga en cuestión sufre Peligros de la disformidad.	5	**Parpadeo revoloteante** *Este organismo entra y sale de la realidad a medida que las energías sinápticas de la Mente Enjambre fluyen a través de ella, permitiéndole fundirse en las sombras y el humo, solo para reaparecer cerca de inmediato, tomando a sus presas desprevenidas.* La primera vez que esta unidad manifieste con éxito un poder psíquico en cada una de tus fases psíquicas, puede hacer un movimiento normal de hasta 3".
3	**Cresta disforme** *Esta cresta membranosa envía energías empíricas arrolladoras que barren a los organismos presa cercanos.* Siempre que esta unidad manifieste con éxito un poder psíquico, elige a una unidad enemiga a 6" o menos de esta unidad y tira 1D6: con un 2+, dicha unidad enemiga sufre 1 herida mortal.	6	**Nodo alfa** *Las energías sinápticas crepitan a través de la arquitectura cerebral mejorada de esta bioforma, y la conductividad de la formidable voluntad de la Mente Enjambre se expande para afectar a un área más amplia, dando ventaja a las bestias de progenie cercanas.* Siempre que esta unidad manifieste con éxito un poder psíquico, hasta el inicio de tu siguiente fase psíquica, suma 3" al alcance de las habilidades de aura y de Imperativo sináptico de esta unidad (hasta un máximo de 18").

RELIQUIAS DE CRUZADA

Cuando una unidad a **PERSONAJE ZARCILLO DE ENJAMBRE** gana una reliquia de cruzada, puedes usar la tabla de abajo. Todas las reglas estándar para elegir reliquias de cruzada se aplican de manera normal, tal como se describe en el Libro básico de Warhammer 40,000. Cuando una miniatura de tu ejército reciba una reliquia de cruzada, reemplaza todas las menciones de la clave **<FLOTA ENJAMBRE>** en las reglas de esa reliquia, si las hay, por el nombre de la flota enjambre a la que pertenece tu miniatura.

RELIQUIAS ARTESANALES

Una miniatura **PERSONAJE ZARCILLO DE ENJAMBRE** puede recibir una de las siguientes reliquias artesanales en lugar de una de las que aparecen en el Libro básico de Warhammer 40,000.

Córtex de sanguijuela espiritual

Esta extraña adaptación craneal permite a su monstruoso huésped drenar psíquicamente la vida de su presa, alimentándose de su esencia psiónica y usándola como combustible para regenerar y aumentar su forma física.

Solo miniatura **PSÍQUICO**. En tu fase psíquica, siempre que una unidad enemiga pierda una herida debido a una herida mortal infligida por un poder psíquico manifestado por el portador:

- El portador recupera 1 herida perdida (hasta un máximo de 3 heridas recuperadas por fase).
- Hasta el inicio de tu siguiente fase psíquica, suma 1 al atributo Fuerza del portador (hasta un máximo de +3).

Membrana agrandamente

Esta red de neuromembranas infesta las cavidades craneales de su huesped y amplifica su aptitud psicosináptica.

Solo miniatura **PSÍQUICO**. Siempre que el portador manifieste un poder psíquico o realice una acción psíquica, si el resultado del chequeo psíquico es un 8+, dicho poder psíquico o dicha acción psíquica no puede negarse:

RELIQUIAS ANCESTRALES

Una miniatura **PERSONAJE ZARCILLO DE ENJAMBRE** de rango Heroico o superior puede recibir una de las siguientes reliquias ancestrales en lugar de una de las que aparecen en el Libro básico de Warhammer 40,000. Suma 1 al total de puntos de cruzada de una unidad por cada reliquia ancestral que tenga. Esto es adicional al +1 por ganar un Honor de batalla, para un total de +2.

Ataque de implantes Mortrex

Este bioartefacto puede penetrar las armaduras más gruesas a fin de implantar en el huesped docenas de parásitos devoradores. En segundos, crecen hasta alcanzar su tamaño adulto y devoran al huesped desde dentro brotando en una lluvia de sangre y vísceras.

- Siempre que el portador efectúe un ataque de combate, mejora en 1 el atributo Facfor de Penetración de ese ataque.
- Siempre que el portador efectúe un ataque de combate, con una tirada para herir de 6 sin modificar el blanco sufre 1 herida mortal además del daño normal.
- Siempre que el portador combata, si una o más miniaturas enemigas (excepto miniaturas **VEHÍCULO**) sean eliminadas al resolver sus ataques, tras haber reuselto el combate podrás elegir a una unidad **ENJAMBRES DEVORADORES <FLOTA ENJAMBRE>** amiga a 12" o menos del portador. En tal caso, añade 1 miniatura **ENJAMBRES DEVORADORES <FLOTA ENJAMBRE>** a esa unidad. Si cualquiera de las miniaturas eliminadas tenía la clave **MONSTRUO**, en lugar de eso añade 1D3 miniaturas a esa unidad **ENJAMBRES DEVORADORES**. Al desplegar a estas miniaturas en el campo de batalla, no pueden ser desplegadas en la zona de amenaza de ninguna unidad enemiga, a menos que la unidad enemiga en cuestión ya esté en la zona de amenaza de esa unidad **ENJAMBRES DEVORADORES**.

Sables matadores

En la empuñadura de cada uno de estos enormes filos curvos hay una cáscara de quitina dura como el diamante, que alberga el cerebro del arma simbionte, un organismo semipensante unido al portador. Con una orden mental, el portador puede generar una descarga de energía psíquica que incinera desde dentro a la desafortunada víctima.

Solo miniatura equipada con espadahueso o espadahueso monstruosa. Dicha espadahueso o espadahueso monstruosa gana las siguientes habilidades:

- Siempre que el portador sea elegido para combatir, tras haber resuelto sus ataques elige a una unidad enemiga impactada por un ataque realizado con esta arma durante esta fase y tira 1D6: con un 2+, dicha unidad enemiga sufre 1D3+1 heridas mortales.
- Siempre que se efectúe un ataque con esta arma contra una unidad **PSÍQUICO**, si se logra un impacto, en la siguiente fase psíquica de tu oponente dicha unidad no podrá intentar realizar acciones psíquicas.
- Siempre que se efectúe un ataque contra una unidad **PSÍQUICO**, puedes repetir la tirada para herir.

RELIQUIAS LEGENDARIAS

Una miniatura **PERSONAJE ZARCILLO DE ENJAMBRE** de rango Legendario puede recibir una de las siguientes reliquias legendarias en lugar de una de las que aparecen en el Libro básico de Warhammer 40,000. Además, para poder dar a una miniatura una reliquia legendaria, debes pagar 1 punto de requisición (si no tienes bastantes puntos de requisición, no puedes dara la miniatura una reliquia legendaria). Suma 2 al total de puntos de cruzada de una unidad por cada reliquia legendaria que tenga. Esto es adicional al +1 por ganar un Honor de batalla, para un total de +3.

La corona Norn

Nombrada así por el Inquisidor Kryptman, la Corona Norn es un organismo parasitario único, que clava profundamente una serie de agujas en el cerebro de su huésped, formando una aberrante unión neurosináptica con la Mente Enjambre. Gracias a ello, la indomable voluntad de la Mente Enjambre puede controlar y mejorar a las hordas de Tiránidos menores que siguen a la bestia líder.

- Una vez por batalla, al inicio de la ronda de batalla, al elegir una habilidad Imperativo sináptico que esté activa para tu ejército, si el portador está en el campo de batalla puedes elegir la habilidad Imperativo sináptico del portador, incluso aunque ya haya estado activa para tu ejército.
- Mientras el portador esté en el campo de batalla, se considera que todas las unidades **SINAPSIS <FLOTA ENJAMBRE>** amigas se encuentran a 12" o menos entre sí a efectos de elegir a una unidad dentro del alcance de Enlace sináptico de una de ellas.

EJÉRCITO DE CRUZADA

Como miembro del equipo Warhammer Community y ocasional presentador de Warhammer TV, Eddie Eccles es una cara familiar para muchos aficionados al hobby. Sin embargo, algunos de ellos quizá no sepan nada de la amenaza alienígena que esconde bajo su risueño exterior...

Uno de los aspectos más satisfactorios y disfrutables de coleccionar un ejército Tiránido para Warhammer 40,000 es la adaptabilidad extrema de su línea de miniaturas. Con su amplia variedad de unidades se abre la oportunidad de tematizar tu colección para seguir cualquier táctica y estrategia que prefieras. Además, el número siempre creciente de flotas enjambre y sus innumerables zarcillos te permiten pintarlas con cualquier esquema de color que quieras. La naturaleza orgánica y fluida de los organismos guerreros significa que, por muy monstruosas que sean las conversiones que has imaginado, será posible hacerlas. Eso, combinado con la tecnología enteramente biológica de los Tiránidos y su papel único en la ambientación de Warhammer 40,000, permite a los coleccionistas, pintores y jugadores inspirarse en una miríada de fuentes poco corrientes y trasplantarlas a la mesa de juego.

Para coleccionar su propia flota escindida, Eddie aprovecho todo lo que pudo su flexibilidad temática. Originalmente se sintió atraído por los Tiránidos debido al amenazante aspecto de las miniaturas y a su vibrante naturaleza orgánica. Dado que Eddie es un ávido conversor y pintor, se sintió especialmente inspirado por el impactante efecto que tiene una masa de progenies Tiránidas pintadas con una misma gama de colores. Se fijó en algunas de las criaturas más extrañas que existen en el mundo real, como la vistosa y peligrosa gamba mantis. Este es un método genial para descubrir esquemas de color que queden bien en los Tiránidos, pues hay pocos seres vivos de aspecto raro y maravilloso que la naturaleza no haya creado.

En cuanto al trasfondo de su ejército, Eddie decidió mantener la temática y llamó a su fuerza Flota Enjambre Mantis. Este enjambre, una flota escindida relativamente pequeña, ataca planetas que han sido infiltrados y debilitados por Cultos Genestealers. Además, para hacer encajar la querencia de Eddie por los organismos de vanguardia, la Flota Enjambre Mantis compensa su comparativa escasez de biomasa incluyendo a muchos de esos acechantes depredadores asesinos.

Habiendo establecido ya el trasfondo, el esquema de color y la composición básica del ejército, Eddie pasó a reunir su impresionante fuerza. Como ocurre con todos sus proyectos, incluye numerosas miniaturas conversionadas, y posiblemente en el futuro seguirá añadiendo más a medida que la Flota Enjambre Mantis crezca y participe en más batallas de cruzada. Merece mención especial su Tirano de Enjambre, que Eddie quería que tuviera un aspecto especialmente insectoide. Lo logró intercambiando la cabeza estándar del Tirano por la de un Zoántropo, y añadiéndole alas del kit de Zánganos de plaga de Nurgle para crear un líder de enjambre merecedor de tal título. Su Mawloc es otra conversión igualmente perturbadora, que captura el momento exacto en el que el monstruo brota del suelo para atacar.





HOJAS DE DATOS

Esta sección contiene todas las hojas de datos que necesitarás para librar batallas con tus miniaturas Tiránidas, además de detalles sobre habilidades específicas del ejército. En el Libro básico de Warhammer 40,000 se explica cómo usar las hojas de datos.

LA CLAVE <FLOTA ENJAMBRE>

Muchas hojas de datos de esta sección tienen la clave **<FLOTA ENJAMBRE>**. Esta es una clave que puedes elegir por ti mismo, tal como se describe en el Libro básico de Warhammer 40,000, siguiendo las normas que se detallan abajo.

Las unidades **TIRÁNIDOS** pertenecen a una flota enjambre. Al incluir una unidad así en tu ejército, debes designar a qué flota enjambre pertenece y sustituir todas las menciones de la clave **<FLOTA ENJAMBRE>** en su hoja de datos por el nombre de la flota enjambre que has elegido. Puede ser una de las flotas enjambre que se detallan en cualquier publicación de Warhammer 40,000, o una de tu propio diseño.

Ejemplo: *Si incluyes un Tirano de Enjambre Alado en tu ejército y decides que pertenece a la Flota enjambre Kraken, su clave de facción* **<FLOTA ENJAMBRE>** *cambia a* **KRAKEN**, *y su habilidad Voluntad de la mente Enjambre quedaría así: "En tu fase de mando, elige una unidad* **BÁSICA KRAKEN** *que esté dentro del alcance de Enlace sináptico de esta miniatura. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, siempre que una miniatura de esta unidad ataque, repite las tiradas para impactar de 1 en ataques de miniaturas en esa unidad".*

Si tu ejército es veterano, no puedes incluir en el mismo destacamento unidades de dos flotas enjambre distintas. Puedes encontrar más información sobre ejércitos veteranos en el Libro básico de Warhammer 40,000.

PERFILES DE ARMAS

Los perfiles de armas que figuran en la hoja de datos de una unidad describen las armas principales con las que puede equiparse a las miniaturas de esa unidad. Algunas armas solo aparecen referenciadas en la hoja de datos; los perfiles para esas armas, y para todas las demás, pueden encontrarse en las páginas 124-125.

HABILIDADES

La hoja de datos de una unidad lista todas las habilidades que tiene. Ciertas habilidades que son comunes a muchas unidades solo se referencian en las hojas de datos, en lugar de ser descritas por completo. Dichas habilidades se describen a continuación.

MASAS INTERMINABLES

Cuando esta unidad combate, las miniaturas que la componen pueden combatir si:

- Tienen en su zona de amenaza a alguna unidad enemiga.
- Se encuentran a 2½" o menos de alguna unidad enemiga.

Si, en la fase de combate, esta unidad se ve sujeta a cualquier regla que vaya a reducir su número de miniaturas que pueden combatir, ninguna de dichas reglas ni la regla de Masas interminables tienen efecto en esa fase.

MUERTE DESDE ABAJO

Durante el despliegue, puedes desplegar a esta unidad bajo tierra en lugar de desplegarla en el campo de batalla. En tal caso, durante el paso de refuerzos de una de tus fases de movimiento, puedes desplegar esta unidad en cualquier punto del campo de batalla que se encuentre a más de 9" toda miniatura enemiga.

SINAPSIS

Las unidades **<FLOTA ENJAMBRE>** amigas a 6" o menos de esta unidad superan de forma automática los chequeos de moral.

SOMBRA EN LA DISFORMIDAD (AURA)

Mientras una unidad **PSÍQUICO** enemiga se encuentre a 18" o menos de esta unidad:

- Resta 1 a los chequeos psíquicos realizados por esa unidad enemiga.
- Siempre que esa unidad enemiga sufra Peligros de la disformidad, sufre 1 herida mortal adicional.

ALCANCE DE ENLACE SINÁPTICO

Algunas habilidades hacen referencia a elegir una unidad dentro del alcance de Enlace sináptico de la unidad con esta habilidad. Al elegir a una unidad dentro del alcance de Enlace sináptico de una unidad **SINAPSIS <FLOTA ENJAMBRE>**, cualquier unidad a 12" o menos de ella es elegible, tal como se muestra abajo:

Termagantes
12"
Líder de Progenie
Hormagantes

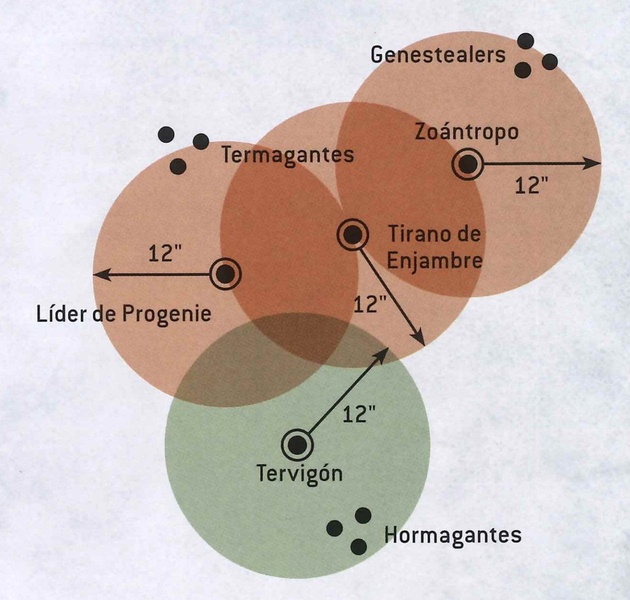
En este ejemplo, los Termagantes están dentro del alcance de Enlace sináptico del Líder de Progenie, mientras que los Hormagantes no lo están. Al elegir a una unidad para la habilidad Percepción salvaje del Líder de Progenie, el jugador solo puede elegir a los Termagantes.

No obstante, si también hay otras unidades **SINAPSIS <FLOTA ENJAMBRE>** a 12" o menos de esa unidad, en lugar de eso puedes elegir a una de las unidades a 12" o menos de cualquiera de esas unidades **SINAPSIS <FLOTA ENJAMBRE>**, tal como se muestra abajo:

Termagantes
Tirano de Enjambre
12"
12"
Genestealers
Líder de Progenie
Hormagantes

*En este ejemplo, el Tirano de Enjambre, que también es una unidad **SINAPSIS <FLOTA ENJAMBRE>**, se encuentra a 12" o menos del Líder de Progenie. Por tanto, al elegir a una unidad para la habilidad Percepción salvaje del Líder de Progenie, el jugador puede elegir a cualquier unidad a 12" o menos del Líder de Progenie o del Tirano de Enjambre, que en este caso son los Termagantes o los Genestealers.*

Si esas unidades **SINAPSIS <FLOTA ENJAMBRE>** también tienen a otras unidades **SINAPSIS <FLOTA ENJAMBRE>** a 12" o menos de ellas mismas, se incrementa del mismo modo el área de la que pueden elegirse las unidades. Esto seguirá así mientras hayan unidades **SINAPSIS <FLOTA ENJAMBRE>** amigas dentro de alcance mutuo, tal como se muestra abajo:



*En este ejemplo, el Zoántropo, que es una unidad **SINAPSIS <FLOTA ENJAMBRE>**, se encuentra a 12" o menos del Tirano de Enjambre, que a su vez se encuentra a 12" o menos del Líder de Progenie. Por tanto, al elegir a una unidad para la habilidad Percepción salvaje del Líder de Progenie, el jugador puede elegir a cualquier unidad a 12" o menos del Líder de Progenie, del Tirano de Enjambre o del Zoántropo, que en este caso son los Termagantes o los Genestealers.*

*Ten en cuenta que mientras que el Tervigón es una unidad **SINAPSIS <FLOTA ENJAMBRE>**, no se encuentra a 12" o menos del Líder de Progenie. Por lo tanto, incluso aunque los Hormagantes se encuentran a 12" o menos del Tervigón, no pueden ser elegidos para la habilidad Percepción salvaje del Líder de Progenie.*



HABILIDADES DE IMPERATIVO SINÁPTICO

Si todas las unidades de tu ejército tienen la clave ZARCILLO DE ENJAMBRE (salvo unidades SIN FACCIÓN) y pertenecen todas (salvo unidades ARTILLERÍA VIVIENTE) a la misma flota enjambre, las unidades SINAPSIS de tu ejército ganan una habilidad de Imperativo sináptico dependiendo de cuál esté actualmente activa para tu ejército.

Cada unidad **SINAPSIS** tiene su propio Imperativo sináptico. Se trata de habilidades que afectan a las unidades amigas dentro de un alcance fijo, de modo parecido a las habilidades de aura. Al igual que con las auras, los efectos de múltiples habilidades de Imperativo sináptico con nombre idéntico no son acumulativos (p.ej., si una unidad se encuentra dentro del alcance de dos miniaturas con la misma habilidad, solo se le aplica una vez). No obstante, aunque sean similares en muchas cosas a las habilidades de aura, las habilidades de Imperativo sináptico no se ven afectadas por las reglas que afecten a las habilidades de aura, y viceversa.

Al inicio de la ronda de batalla, puedes elegir una de las habilidades de Imperativo sináptico de una unidad de tu ejército (ver abajo). No puedes elegir a la habilidad de Imperativo sináptico de una unidad que no esté en el campo de batalla, o si ya has elegido esa misma habilidad anteriormente durante la partida. Hasta el final de la ronda de batalla, esa habilidad de Imperativo sináptico está activa para tu ejército y todas las miniaturas **SINAPSIS** de tu ejército la ganan. Las habilidades de Imperativo sináptico, y las unidades **SINAPSIS** que permiten acceder a ellas, se detallan abajo.

TIRANO DE ENJAMBRE: FEROCIDAD IMPLACABLE
Mientras esta habilidad de Imperativo sináptico esté activa para tu ejército y una unidad **ZARCILLO DE ENJAMBRE** amiga esté a 6" o menos de esta miniatura **SINAPSIS**, dicha unidad será elegible para declarar una carga en un turno en el que haya retrocedido.

LÍDER DE PROGENIE: ASTUCIA DEPREDADORA
Mientras esta habilidad de Imperativo sináptico esté activa para tu ejército y una unidad **INFANTERÍA ZARCILLO DE ENJAMBRE** amiga esté a 6" o menos de esta miniatura **SINAPSIS**, siempre que un ataque tome como blanco a dicha unidad, se considerará que tiene cobertura ligera contra ese ataque. Si la unidad en cuestión ya tenía cobertura ligera contra el ataque, se considerará que tiene cobertura pesada contra ese ataque.

TIRÁNIDO PRIMUS: MENTE GUÍA
Mientras esta habilidad de Imperativo sináptico esté activa para tu ejército y una unidad **ZARCILLO DE ENJAMBRE** amiga esté a 6" o menos de esta miniatura **SINAPSIS**, siempre que una miniatura de dicha unidad realice un ataque a distancia que tenga como blanco una unidad a 24" o menos de ella, una tirada para impactar de 6 sin modificar causa 1 impacto adicional.

TERVIGÓN: VITALIDAD EMERGENTE
Mientras esta habilidad de Imperativo sináptico esté activa para tu ejército y una unidad **ZARCILLO DE ENJAMBRE** amiga esté a 6" o menos de esta miniatura **SINAPSIS**, siempre que dicha unidad sea elegida para realizar un movimiento normal o avanzar, hasta el final de esa fase suma 2" al atributo Movimiento de las miniaturas de dicha unidad.

NEURÓTROPO: MEJORA PSÍQUICA
Mientras esta habilidad de Imperativo sináptico esté activa para tu ejército y haya una unidad **ZARCILLO DE ENJAMBRE** amiga a 6" o menos de esta miniatura **SINAPSIS**:

- Suma 1 a los chequeos psíquicos que se hagan por esa unidad.
- Suma 1 a los chequeos de Rechazar a la bruja que se hagan por esa unidad
- Siempre que una miniatura de dicha unidad vaya a perder una herida como resultado de una herida mortal, tira 1D6: con un 5+, no pierde la herida.

TRIGÓN PRIMUS: MORIR MATANDO
Mientras esta habilidad de Imperativo sináptico esté activa para tu ejército y haya una unidad **ZARCILLO DE ENJAMBRE** amiga a 6" o menos de esta miniatura **SINAPSIS**:

- Siempre que hagas una tirada por la habilidad Estertores de muerte de una miniatura en esa unidad, suma 3 a la tirada.
- Cuando una miniatura en esa unidad sea eliminada por un ataque de combate y no tenga la habilidad Estertores de muerte, tira 1D6: con un 6, la unidad de la miniatura atacante sufre 1 herida mortal tras resolver todos sus ataques.

GUERREROS TIRÁNIDOS: LLEVAR AL MATADERO
Mientras esta habilidad de Imperativo sináptico esté activa para tu ejército y una unidad **ZARCILLO DE ENJAMBRE** amiga esté a 9" o menos de esta miniatura **SINAPSIS**, siempre que una miniatura en esa unidad ataque en combate, una tirada para impactar de 6 sin modificar causa 1 impacto adicional.

MALECEPTOR: SUPERVISIÓN PSÍQUICA
Mientras esta habilidad de Imperativo sináptico esté activa para tu ejército y haya una unidad **ZARCILLO DE ENJAMBRE** amiga a 6" o menos de esta miniatura **SINAPSIS**:

- Si dicha unidad está realizando una acción, puede realizar ataques a distancia sin que la acción fracase.
- Dicha unidad puede empezar a realizar una acción, incluso si ha avanzado o retrocedido ese turno.
- Si dicha unidad tiene la clave **PSÍQUICO**, realizar una acción psíquica no le impide manifestar poderes psíquicos.

ZOÁNTROPOS: ESCUDO DISFORME
Mientras esta habilidad de Imperativo sináptico esté activa para tu ejército y una unidad **ZARCILLO DE ENJAMBRE** amiga esté a 6" o menos de esta miniatura **SINAPSIS**:

- Las miniaturas **MONSTRUO** de dicha unidad tienen una salvación invulnerable de 4+.
- Las miniaturas (excepto miniaturas **MONSTRUO**) de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 5+.

PARÁSITO DE MORTREX: MATANZA VERTIGINOSA
Mientras esta habilidad de Imperativo sináptico esté activa para tu ejército y una unidad **ZARCILLO DE ENJAMBRE** amiga esté a 6" o menos de esta miniatura **SINAPSIS**, cada vez que una miniatura en dicha unidad realice un movimiento de agruparse o de consolidar, puede moverse hasta 3" adicionales (hasta un máximo de 9").

TIRANO DE ENJAMBRE ALADO 11 POTENCIA

Ciertos atributos de esta miniatura cambian a medida que sufre daño, como se muestra a continuación:

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Tirano de Enjambre Alado (7+ heridas restantes)	16"	2+	2+	7	7	12	5	10	3+
	Tirano de Enjambre Alado (4-6 heridas restantes)	12"	3+	3+	7	7	N/A	5	10	3+
	Tirano de Enjambre Alado (1-3 heridas restantes)	8"	4+	4+	7	7	N/A	5	10	3+

Un Tirano de Enjambre Alado está equipado con: espadahueso monstruosa; cola con pinza prensil; espolones de Tirano; látigo orgánico.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Cañón estrangulador	36"	Pesada 1D3+3	8	-2	2	Área.
Cañón venenoso pesado	36"	Pesada 3	9	-3	4	-
Espadahueso monstruosa	Combate	Combate	+3	-4	3	-
Espolones de Tirano	Combate	Combate	Port.	-3	1	Cuando el portador combate, realiza 2 ataques adicionales con esta arma.
Garra afilada monstruosa	Combate	Combate	Port.	-3	2	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.

OTRO EQUIPO	HABILIDADES
Glándulas de adrenalina	El portador gana la clave **GLÁNDULAS DE ADRENALINA**. Suma 1" al atributo Movimiento y suma 1 al atributo Fuerza del portador.
Látigo orgánico	El portador gana la clave **LÁTIGO ORGÁNICO**. Repite las tiradas para impactar de 1 en ataques de combate del portador.
Cola con pinza prensil	Siempre que el portador sea elegido para combatir, al resolver sus ataques puedes repetir una tirada para impactar o para herir.
Glándulas de toxinas	El portador gana la clave **GLÁNDULAS DE TOXINAS**. Cuando el portador ataca en combate, una tirada para impactar de 6 sin modificar hiere al blanco automáticamente.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarle a esta miniatura la espadahueso monstruosa y el látigo orgánico por una de las siguientes opciones: 1 cañón estrangulador; 1 cañón venenoso pesado; 2 garras afiladas monstruosas.
- Puedes equipar a esta miniatura con 1 glándulas de adrenalina.
- Puedes equipar a esta miniatura con 1 glándulas de toxinas.

HABILIDADES

Sinapsis, Sombra en la disformidad (pág. 86)

Barrera psíquica: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.

Estertores de muerte: Cuando esta miniatura sea eliminada, tira 1D6 antes de retirarla del juego; con un 6+, la unidad enemiga más cercana a ella a 6" o menos sufre 1D3 heridas mortales.

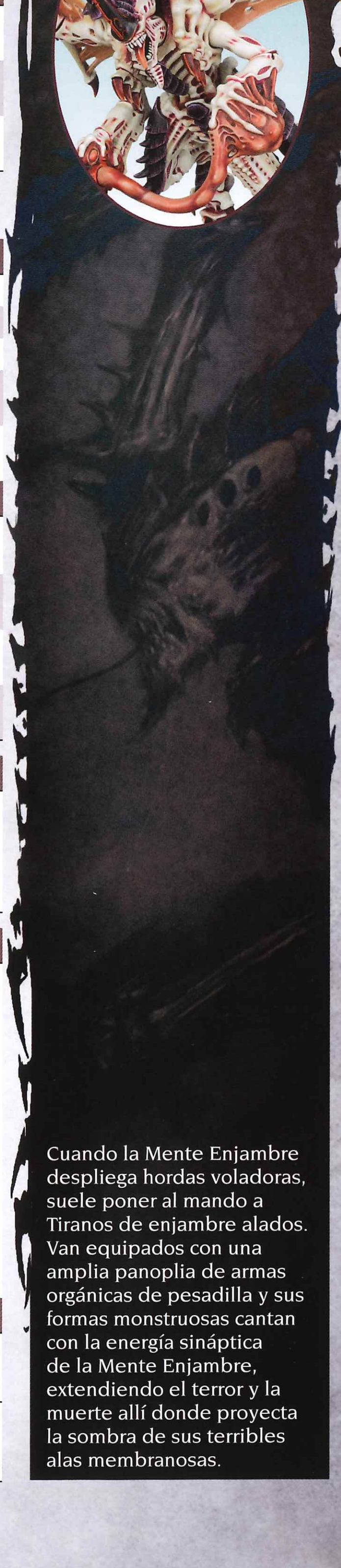
Muerte desde el cielo: Durante el despliegue, puedes desplegar a esta miniatura en lo alto de los cielos en lugar de sobre el campo de batalla. En tal caso, durante el paso de refuerzos de una de tus fases de movimiento puedes desplegarla en cualquier punto del campo de batalla que esté a más de 9" de toda miniatura enemiga y, hasta el final del turno, puedes repetir las tiradas de carga por esta miniatura.

Voluntad de la Mente Enjambre: En tu fase de mando, elige una unidad **BÁSICA <MENTE ENJAMBRE>** amiga dentro del alcance de Enlace sináptico (pág. 87) de esta miniatura. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, repite las tiradas para impactar de 1 en ataques de miniaturas en la unidad elegida.

PSÍQUICO

Esta miniatura puede intentar manifestar dos poderes psíquicos en tu fase psíquica e intentar negar un poder psíquico en la fase psíquica de tu oponente. Conoce *Castigo* y dos poderes psíquicos de la disciplina Mente Enjambre (pág. 69).

CLAVES DE FACCIÓN: **ZARCILLO DE ENJAMBRE, TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>**
CLAVES: **MONSTRUO, PERSONAJE, VOLAR, SINAPSIS, PSÍQUICO, TIRANO DE ENJAMBRE, CUERNOS QUITINOSOS, TIRANO DE ENJAMBRE ALADO**



Cuando la Mente Enjambre despliega hordas voladoras, suele poner al mando a Tiranos de enjambre alados. Van equipados con una amplia panoplia de armas orgánicas de pesadilla y sus formas monstruosas cantan con la energía sináptica de la Mente Enjambre, extendiendo el terror y la muerte allí donde proyecta la sombra de sus terribles alas membranosas.



TIRANO DE ENJAMBRE

9 POTENCIA

Ciertos atributos de esta miniatura cambian a medida que sufre daño, como se muestra a continuación:

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Tirano de Enjambre (7+ heridas restantes)	9"	2+	2+	7	8	12	5	10	2+
	Tirano de Enjambre (4-6 heridas restantes)	8"	3+	3+	7	8	N/A	5	10	2+
	Tirano de Enjambre (1-3 heridas restantes)	6"	4+	4+	7	8	N/A	5	10	2+

Un Tirano de Enjambre está equipado con: espadahueso monstruosa; 2 garras afiladas monstruosas; látigo orgánico.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Cañón venenoso pesado	36"	Pesada 3	9	-3	4	-
Cañón estrangulador	36"	Pesada 1D3+3	8	-2	2	Área.
Espadahueso monstruosa	Combate	Combate	+3	-4	3	-
Garra afilada monstruosa	Combate	Combate	Port.	-3	2	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.

OTRO EQUIPO	HABILIDADES
Glándulas de adrenalina	El portador gana la clave **GLÁNDULAS DE ADRENALINA**. Suma 1" al atributo Movimiento y suma 1 al atributo Fuerza del portador.
Látigo orgánico	El portador gana la clave **LÁTIGO ORGÁNICO**. Repite las tiradas para impactar de 1 en ataques de combate del portador.
Glándulas de toxinas	El portador gana la clave **GLÁNDULAS DE TOXINAS**. Cuando el portador ataca en combate, una tirada para impactar de 6 sin modificar hiere al blanco automáticamente.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarle a esta miniatura la espadahueso monstruosa y el látigo orgánico por una de las siguientes opciones: 1 cañón venenoso pesado; 1 cañón estrangulador.
- Puedes cambiarle a esta miniatura las 2 garras afiladas monstruosas por una de las siguientes opciones: cañón venenoso pesado; 1 cañón estrangulador. Esta miniatura no puede equiparse a la vez con un cañón estrangulador y un cañón venenoso pesado.
- Puedes equipar a esta miniatura con 1 glándulas de adrenalina.
- Puedes equipar a esta miniatura con 1 glándulas de toxinas.

HABILIDADES

Sinapsis, Sombra en la disformidad (pág. 86)

Barrera psíquica: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.

Estertores de muerte: Cuando esta miniatura sea eliminada, tira 1D6 antes de retirarla del juego; con un 6+, la unidad enemiga más cercana a ella a 6" o menos sufre 1D3 heridas mortales.

Voluntad de la Mente Enjambre: En tu fase de mando, elige una unidad **BÁSICA <MENTE ENJAMBRE>** amiga dentro del alcance de Enlace sináptico (pág. 87) de esta miniatura. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, repite las tiradas para impactar de 1 en ataques de miniaturas en la unidad elegida.

PSÍQUICO

Esta miniatura puede intentar manifestar dos poderes psíquicos en tu fase psíquica e intentar negar un poder psíquico en la fase psíquica de tu oponente. Conoce *Castigo* y dos poderes psíquicos de la disciplina Mente Enjambre (pág. 69).

CLAVES DE FACCIÓN: **ZARCILLO DE ENJAMBRE, TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>**
CLAVES: **MONSTRUO, PERSONAJE, SINAPSIS, PSÍQUICO, CUERNOS QUITINOSOS, TIRANO DE ENJAMBRE**

Los Tiranos de Enjambre lideran al resto de organismos guerreros, cumpliendo la voluntad de la Mente Enjambre. No solo son poderosos organismos guerreros por sí mismos, sino que además gozan de una profunda autonomía a la hora de tomar decisiones tácticas y estratégicas, lo que los convierte en enemigos letalmente astutos. Allí por donde pasa un Tirano de Enjambre, llega la muerte.

SEÑOR DE LA HORDA

11 POTENCIA

Ciertos atributos de esta miniatura cambian a medida que sufre daño, como se muestra a continuación:

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Señor de la Horda (7+ heridas restantes)	9"	2+	2+	8	8	13	9	10	2+
	Señor de la Horda (4-6 heridas restantes)	8"	3+	3+	8	8	N/A	9	10	2+
	Señor de la Horda (1-3 heridas restantes)	6"	4+	4+	8	8	N/A	9	10	2+

El Señor de la Horda está equipado con: sablehuesos. Tu ejército solo puede incluir una miniatura **SEÑOR DE LA HORDA**.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Sablehuesos	Combate	Combate	+1	-4	3	-

HABILIDADES

Sinapsis, Sombra en la disformidad (pág. 86)

Barrera psíquica: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.

Comandante del enjambre: En tu fase de mando, elige a una unidad **BÁSICA <FLOTA ENJAMBRE>** amiga dentro del alcance de Enlace sináptico de esta unidad. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, dicha unidad gana la habilidad Asegurar objetivo (ver el Libro básico de Warhammer 40,000). Si dicha unidad ya tiene esa habilidad, sus miniaturas cuentan como una miniatura adicional al determinar el control de un marcador de objetivo.

Dominación de la Mente Enjambre: En tu fase de mando, elige a una unidad **BÁSICA <FLOTA ENJAMBRE>** amiga dentro del alcance de Enlace sináptico (pág. 87) de esta unidad. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, cuando una miniatura en dicha unidad ataque, puedes repetir la tirada para impactar.

Estertores de muerte: Cuando esta miniatura sea eliminada, tira 1D6 antes de retirarla del juego; con un 6+, la unidad enemiga más cercana a ella a 6" o menos sufre 1D3 heridas mortales.

Parar golpes: Una vez por turno, la primera vez que falles una tirada de salvación por esta miniatura contra un ataque de combate, el atributo Daño de dicho ataque pasa a ser a 0.

PSÍQUICO

Esta miniatura puede intentar manifestar dos poderes psíquicos en tu fase psíquica e intentar negar dos poderes psíquicos en la fase psíquica de tu oponente. Conoce *Castigo* y dos poderes psíquicos de la disciplina Mente Enjambre (pág. 69).

CLAVES DE FACCIÓN: **ZARCILLO DE ENJAMBRE, TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>**
CLAVES: **MONSTRUO, PERSONAJE, SINAPSIS, PSÍQUICO, TIRANO DE ENJAMBRE, CUERNOS QUITINOSOS, SEÑOR DE LA HORDA**



El Señor de la Horda es el heraldo de la Mente Enjambre y puede ser tan antiguo como la propia raza Tiránida. Tras morir, la bestia siempre es absorbida por el enlace sináptico y vuelta a engendrar. Ha presidido la aniquilación de incontables civilizaciones, y con cada encarnación solo se vuelve más letal.



El Líder de Progenie es la más inteligente de las bioformas Genestealer, un insidioso depredador capaz de actuar como comandante avanzado para los enjambres de invasión, masacrando las líneas enemigas a la vez que maximiza la astucia y letalidad de los organismos guerreros que lo rodean.

LÍDER DE PROGENIE

6 POTENCIA

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Líder de Progenie	8"	2+	6+	5	5	7	6	10	4+

Un Líder de Progenie está equipado con: garras y espolones de Líder de Progenie.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Garras y espolones de Líder de Progenie	Combate	Combate	Port.	-3	2	Al atacar con esta arma, puedes repetir la tirada para herir. Además, con una tirada para herir de 6 sin modificar, dicho ataque tiene un atributo FP de -5.

HABILIDADES

Sinapsis, Sombra en la disformidad (pág. 86)

Depredador de vanguardia: Durante el despliegue, esta unidad puede ser colocada en cualquier punto del campo de batalla que esté a más de 9" de la zona de despliegue enemiga y de todas las miniaturas enemigas.

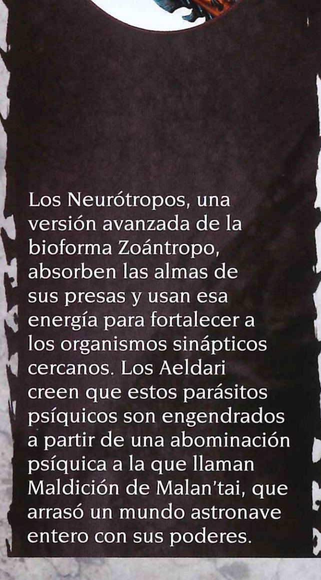
Reflejos fulgurantes: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.

Percepción salvaje: En tu fase de mando, elige a una unidad **BÁSICA <FLOTA ENJAMBRE>** amiga dentro del alcance de Enlace sináptico (pág. 87) de esta miniatura y que aún no haya sido elegida para esta habilidad este turno. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, siempre que una miniatura en la unidad elegida ataque, con una tirada para herir de 6 sin modificar mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque.

PSÍQUICO

Esta miniatura puede intentar manifestar un poder psíquico en tu fase psíquica e intentar negar un poder psíquico en la fase psíquica de tu oponente. Conoce *Castigo* y un poder psíquico de la disciplina Mente Enjambre (pág. 69).

CLAVES DE FACCIÓN: **ZARCILLO DE ENJAMBRE, TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>**
CLAVES: **INFANTERÍA, PERSONAJE, SINAPSIS, PSÍQUICO, LÍDER DE PROGENIE**



Los Neurótropos, una versión avanzada de la bioforma Zoántropo, absorben las almas de sus presas y usan esa energía para fortalecer a los organismos sinápticos cercanos. Los Aeldari creen que estos parásitos psíquicos son engendrados a partir de una abominación psíquica a la que llaman Maldición de Malan'tai, que arrasó un mundo astronave entero con sus poderes.

NEURÓTROPO

5 POTENCIA

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Neurótropo	6"	5+	3+	5	5	6	2	10	5+

HABILIDADES

Sinapsis, Sombra en la disformidad (pág. 86)

Absorción disforme: En tu fase de mando, elige una unidad **PSÍQUICO <FLOTA ENJAMBRE>** amiga dentro del alcance de Enlace sináptico (pág. 87) de esta unidad y que no haya sido ya elegida para esta habilidad durante este turno. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, siempre que se haga un chequeo psíquico por esta unidad, tira 1D6 adicional y descarta uno de los dados de la tirada.

Campo disforme: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 3+.

Nodo psíquico: Suma 1 a los chequeos psíquicos que hagas por esta miniatura.

Sanguijuela espiritual: En tu fase psíquica, siempre que una unidad enemiga a 18" o menos de esta miniatura sufra una herida mortal, elige a una miniatura **NEURÓTROPO <FLOTA ENJAMBRE>** o **ZOÁNTROPO <FLOTA ENJAMBRE>** amiga a 12" o menos de ella. La miniatura elegida recupera 1 herida perdida (hasta un máximo de 3 heridas recuperadas por fase).

PSÍQUICO

Esta miniatura puede intentar manifestar dos poderes psíquicos en tu fase psíquica e intentar negar dos poderes psíquicos en la fase psíquica de tu oponente. Conoce *Castigo* y dos poderes psíquicos de la disciplina Mente Enjambre (pág. 69).

CLAVES DE FACCIÓN: **ZARCILLO DE ENJAMBRE, TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>**
CLAVES: **INFANTERÍA, PERSONAJE, VOLAR, SINAPSIS, PSÍQUICO, CUERNOS QUITINOSOS, NEURÓTROPO**

TIRÁNIDO PRIMUS

5 POTENCIA

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Tiránido Primus	6"	2+	2+	5	5	6	4	10	3+

Un Tiránido Primus está equipado con: devorador; espadahueso; látigo orgánico.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Cañón enredadera	36"	Asalto 1D6	6	-1	1	Área.
Escupemuerte	24"	Asalto 3	5	-2	1	-
Devorador	18"	Asalto 5	4	0	1	-
Lanzadardos	12"	Pistola 2	5	-1	1	-
Cañón venenoso	36"	Asalto 1D3	8	-3	2	Área.
Espadahueso	Combate	Combate	+2	-2	2	-
Dúo de espadahuesos	Combate	Combate	+2	-2	2	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.
Garras aceradas	Combate	Combate	+1	-4	1	-
Garra afilada	Combate	Combate	Port.	-1	1	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.

OTRO EQUIPO	HABILIDADES
Glándulas de adrenalina	El portador gana la clave **GLÁNDULAS DE ADRENALINA**. Suma 1" al atributo Movimiento y suma 1 al atributo Fuerza del portador.
Garras garfio	El portador gana la clave **GARRAS GARFIO**. Cuando la unidad del portador realiza un movimiento normal, avanza o retrocede, el portador no cuenta la distancia vertical que se mueva de cara a la distancia total que puede mover ese turno.
Látigo orgánico	El portador gana la clave **LÁTIGO ORGÁNICO**. Repite las tiradas para impactar de 1 en ataques de combate del portador.
Glándulas de toxinas	El portador gana la clave **GLÁNDULAS DE TOXINAS**. Cuando el portador ataca en combate, una tirada para impactar de 6 sin modificar hiere al blanco automáticamente.

OPCIONES DE EQUIPO

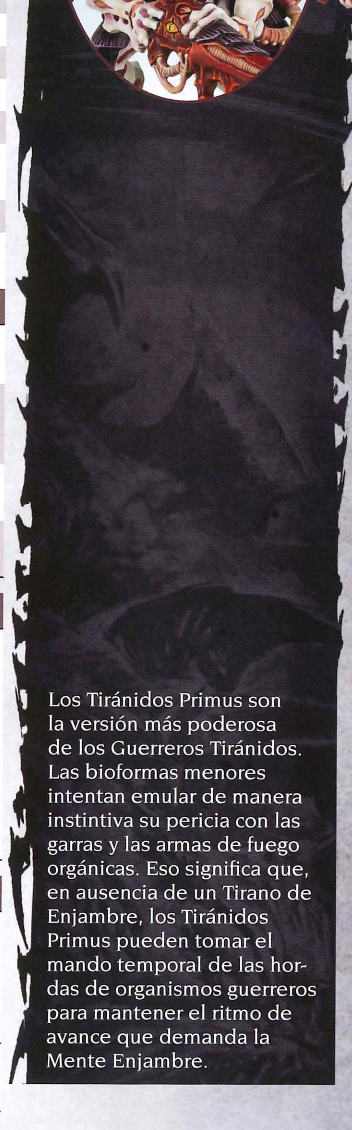
- Puedes cambiarle a esta miniatura la espadahueso y el látigo orgánico por una de las siguientes opciones: 1 dúo de espadahuesos; 2 garras aceradas; 2 garras afiladas.
- Puedes cambiarle a esta miniatura el devorador por una de las siguientes opciones: 1 cañón enredadera; 1 cañón venenoso; 1 escupemuerte; 1 lanzadardos; 1 espadahueso y 1 látigo orgánico; 1 dúo de espadahuesos; 2 garras aceradas; 2 garras afiladas.
- Puedes equipar a esta miniatura con 1 glándulas de adrenalina.
- Puedes equipar a esta miniatura con 1 garras garfio.
- Puedes equipar a esta miniatura con 1 glándulas de toxinas.

HABILIDADES

Sinapsis, Sombra en la disformidad (pág. 86)

Guerrero alfa: En tu fase de mando, elige a una unidad **BÁSICA <FLOTA ENJAMBRE>** amiga dentro del alcance de Enlace sináptico (pág. 87) de esta unidad y que no haya sido ya elegida para esta habilidad durante este turno. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, siempre que una miniatura de dicha unidad ataque, repite una tirada para herir de 1.

CLAVES DE FACCIÓN: **ZARCILLO DE ENJAMBRE, TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>**
CLAVES: **INFANTERÍA, PERSONAJE, SINAPSIS, TIRÁNIDO PRIMUS**



Los Tiránidos Primus son la versión más poderosa de los Guerreros Tiránidos. Las bioformas menores intentan emular de manera instintiva su pericia con las garras y las armas de fuego orgánicas. Eso significa que, en ausencia de un Tirano de Enjambre, los Tiránidos Primus pueden tomar el mando temporal de las hordas de organismos guerreros para mantener el ritmo de avance que demanda la Mente Enjambre.

TERVIGÓN

11 POTENCIA

Ciertos atributos de esta miniatura cambian a medida que sufre daño, como se muestra a continuación:

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Tervigón (9+ heridas restantes)	8"	3+	3+	7	8	17	4	10	2+
	Tervigón (5-8 heridas restantes)	7"	4+	4+	7	8	N/A	4	10	2+
	Tervigón (1-4 heridas restantes)	6"	5+	5+	7	8	N/A	4	10	2+

Un Tervigón está equipado con: andanadas de espinas; garras afiladas enormes.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Andanadas de espinas	24"	Asalto 8	5	-1	1	-
Garra trituradora enorme	Combate	Combate	x2	-5	1D3+3	-
Garras afiladas enormes	Al atacar con esta arma, elige uno de los siguientes perfiles para realizar cada ataque.					
- Barrido	Combate	Combate	Port.	-3	2	Al atacar con este perfil, haz 2 tiradas para impactar en lugar de 1.
- Golpe	Combate	Combate	+3	-4	2D3	-

OTRO EQUIPO	HABILIDADES
Glándulas de adrenalina	El portador gana la clave **GLÁNDULAS DE ADRENALINA**. Suma 1" al atributo Movimiento y suma 1 al atributo Fuerza del portador.
Glándulas de toxinas	El portador gana la clave **GLÁNDULAS DE TOXINAS**. Cuando el portador ataca en combate, una tirada para impactar de 6 sin modificar hiere al blanco automáticamente.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarle a esta miniatura las 2 garras afiladas enormes por 2 garras trituradoras enormes.
- Puedes equipar a esta miniatura con 1 glándulas de adrenalina.
- Puedes equipar a esta miniatura con 1 glándulas de toxinas.

HABILIDADES

Sinapsis, Sombra en la disformidad (pág. 86)

Engendrar Termagantes: En tu fase de mando, puedes hacer lo siguiente:

- Elige a una unidad **TERMAGANTES <FLOTA ENJAMBRE>** amiga a 6" o menos de esta miniatura. La unidad elegida recupera hasta 2D6 de sus miniaturas que hayan sido eliminadas; vuelve a colocar dichas miniaturas en el campo de batalla, con todas sus heridas restantes. Al desplegar las miniaturas recuperadas, deben colocarse completamente a 6" o menos de esta miniatura, y no pueden colocarse en la zona de amenaza de unidades enemigas, a menos que dichas unidades enemigas ya estuvieran en la zona de amenaza de la unidad **TERMAGANTES** elegida.
- Una vez por batalla, esta miniatura puede engendrar a una nueva unidad de Termagantes. En tal caso, despliega en el campo de batalla una nueva unidad **TERMAGANTES <FLOTA ENJAMBRE>** amiga, completamente a 6" o menos de esta unidad y fuera de la zona de amenaza de toda unidad enemiga. La unidad **TERMAGANTES** contiene 10 miniaturas, cada una de ellas equipada con perforacarnes. Si estás jugando una partida que utiliza un límite de puntos, la nueva unidad no te cuesta puntos de Refuerzos.

Estertores de muerte: Cuando esta miniatura sea eliminada, tira 1D6 antes de retirarla del juego; con un 6+, la unidad enemiga más cercana a ella a 6" o menos sufre 1D6 heridas mortales.

Muro de carne: Mientras una unidad **TERMAGANTES <FLOTA ENJAMBRE>** amiga se encuentre a 1" o menos de esta miniatura, si dicha unidad contiene 15 o más miniaturas y está más cercana que esta miniatura a cualquier miniatura enemiga, las unidades enemigas no pueden elegir como blanco a esta miniatura con ataques a distancia.

Progenitor de progenies: En tu fase de mando, elige a una unidad **TERMAGANTES <FLOTA ENJAMBRE>** amiga dentro del alcance de Enlace sináptico (pág. 87) de esta unidad y que no haya sido ya elegida para esta habilidad durante este turno. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, siempre que una miniatura de la unidad elegida efectúe un ataque a distancia, suma 1 a la tirada para impactar.

PSÍQUICO

Esta miniatura puede intentar manifestar un poder psíquico en tu fase psíquica e intentar negar un poder psíquico en la fase psíquica de tu oponente. Conoce *Castigo* y un poder psíquico de la disciplina Mente Enjambre (pág. 69).

CLAVES DE FACCIÓN: **ZARCILLO DE ENJAMBRE, TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>**
CLAVES: **MONSTRUO, PERSONAJE, SINAPSIS, PSÍQUICO, TERVIGÓN**



Además de ser bestias sinápticas grandes y poderosas, los Tervigones son también capaces de engendrar masas de organismos guerreros Termagantes desde sus hinchados abdómenes. Estas crías se dedican instintivamente a proteger a su "madre de progenie" con sus vidas, mientras su número crece sin parar y arrollan a su presa.

TRIGÓN PRIMUS

10 POTENCIA

Ciertos atributos de esta miniatura cambian a medida que sufre daño, como se muestra a continuación:

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Trigón Primus (7+ heridas restantes)	10"	3+	3+	7	7	14	12	10	3+
	Trigón Primus (4-6 heridas restantes)	8"	4+	4+	7	7	N/A	12	10	3+
	Trigón Primus (1-3 heridas restantes)	6"	5+	5+	7	7	N/A	12	10	3+

Un Trigón Primus está equipado con: púas condensadoras de pulsación bioeléctrica; púa tóxica, garras afiladas de trigón.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Púas condensadoras de pulsación bioeléctrica	12"	Asalto 8	5	-2	1	-
Púa tóxica	Combate	Combate	Port.	-3	2	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma, y no puede realizar más de 1 ataque con ella.
Garras afiladas de Trigón	Combate	Combate	Port.	-3	2	-

OTRO EQUIPO	HABILIDADES
Glándulas de adrenalina	El portador gana la clave **GLÁNDULAS DE ADRENALINA**. Suma 1" al atributo Movimiento y suma 1 al atributo Fuerza del portador.
Ruido bioestático	Al inicio de la fase de combate, elige a una unidad enemiga en la zona de amenaza del portador, y tira 3D6: si el resultado es mayor que el atributo Liderazgo de la unidad enemiga, hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de dicha unidad ataque, las tiradas para impactar y para herir de dicho ataque no pueden repetirse.
Cola con pinza prensil	Siempre que el portador sea elegido para combatir, al resolver sus ataques puedes repetir una tirada para impactar o para herir.
Glándulas de toxinas	El portador gana la clave **GLÁNDULAS DE TOXINAS**. Cuando el portador ataca en combate, una tirada para impactar de 6 sin modificar hiere al blanco automáticamente.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarle a esta miniatura la púa tóxica por una de las siguientes opciones: 1 ruido bioestático; 1 cola con pinza prensil.
- Puedes equipar a esta miniatura con 1 glándulas de adrenalina.
- Puedes equipar a esta miniatura con 1 glándulas de toxinas.

HABILIDADES

Muerte desde abajo, Sinapsis, Sombra en la disformidad (pág. 86)

Bioimpulsos: En tu fase de mando, elige a una unidad **BÁSICA <FLOTA ENJAMBRE>** amiga dentro del alcance de Enlace sináptico (pág. 87) de esta unidad y que no haya sido ya elegida para esta habilidad durante este turno. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, suma 1 a las tiradas de avanzar y de carga por esa unidad.

Enroscarse cual serpiente: Resta 1 a la tirada para impactar en ataques de combate contra esta unidad.

Estertores de muerte: Cuando esta miniatura sea eliminada, tira 1D6 antes de retirarla del juego; con un 6+, la unidad enemiga más cercana a ella a 6" o menos sufre 1D3 heridas mortales.

CLAVES DE FACCIÓN: **ZARCILLO DE ENJAMBRE, TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>**
CLAVES: **MONSTRUO, PERSONAJE, SINAPSIS, EXCAVADOR, TRIGÓN PRIMUS**



Operando como punta de lanza de las hordas Tiránidas que atacan desde el subsuelo, el Trigón Primus brota justo bajo los pies del enemigo. Mientras una multitud de organismos guerreros aparecen por la abertura, esta bestia sináptica serpentiforme libera la carga bioeléctrica que acumulan sus púas condensadoras, haciendo añicos a sus presas.

VIEJO UN OJO

11 POTENCIA

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Viejo Un Ojo	8"	2+	2+	6	7	9	6	7	2+

El Viejo Un Ojo está equipado con: cuchilla trilladora; 2 garras afiladas monstruosas; 2 garras trituradoras monstruosas.
Tu ejército solo puede incluir una miniatura **VIEJO UN OJO**.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Cuchilla trilladora	Combate	Combate	4	-1	1	Cuando el portador combate, realiza 3 ataques adicionales con esta arma, y no puede realizar más de 3 ataques con ella.
Garra afilada monstruosa	Combate	Combate	Port.	-3	2	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.
Garra trituradora monstruosa	Combate	Combate	+4	-3	1D3+2	-

HABILIDADES

Estertores de muerte: Cuando esta miniatura sea eliminada, tira 1D6 antes de retirarla del juego; con un 6+, la unidad enemiga más cercana a ella a 3" o menos sufre 1 herida mortal.

Exoesqueleto acorazado: Resta 1, hasta un mínimo de 1, al atributo Daño de todos los ataques asignados a esta miniatura.

Furia homicida: Cuando esta miniatura combate, si ha realizado un movimiento de carga o una Intervención heroica este turno, hasta que se haya resuelto dicho combate suma 1D3+1 a su atributo Ataques.

Líder alfa: En tu fase de mando, elige una miniatura **CÁRNIFEX <FLOTA ENJAMBRE>** amiga a 9" o menos de esta miniatura. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, suma 1 a la tirada para impactar en ataques de la miniatura elegida.

Púas quitinosas: Mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de los ataques en combate de esta miniatura.

Regeneración: En tu fase de mando, esta miniatura se regenera y recupera hasta 1D3 heridas perdidas. Cada miniatura solo puede regenerarse una vez por turno.

CLAVES DE FACCIÓN: **ZARCILLO DE ENJAMBRE, TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>**
CLAVES: **MONSTRUO, PERSONAJE, CÁRNIFEX, CUERNOS QUITINOSOS, VIEJO UN OJO**



Conocido como la Bestia de Calth, este bruto imparable y lleno de cicatrices fue visto por vez primera durante la Primera Guerra Tiránida. A lo largo de siglos, muchos creyeron que había muerto, pero ha vuelto a aparecer. Se desconoce si es exactamente el mismo monstruo o un derivado genético, pero pocos de los que se cruzan en su camino viven lo bastante para siquiera plantearse la respuesta a ese misterio.

GUERREROS TIRÁNIDOS

4 POTENCIA

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
3-9	Guerrero Tiránido	6"	3+	3+	5	5	3	3	9	4+

Si esta unidad contiene de 4 a 6 miniaturas, tiene **Potencia de unidad 8**. Si contiene 7 o más miniaturas, tiene **Potencia de unidad 12**. Cada miniatura está equipada con: devorador; espadahueso; látigo orgánico.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Cañón enredadera	36"	Asalto 1D6	6	-1	1	Área.
Cañón venenoso	36"	Asalto 1D3	8	-3	2	Área.
Devorador	18"	Asalto 5	4	0	1	-
Escupemuerte	24"	Asalto 3	5	-2	1	-
Lanzadardos	12"	Pistola 2	5	-1	1	-
Dúo de espadahuesos	Combate	Combate	+2	-2	2	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.
Espadahueso	Combate	Combate	+2	-2	2	-
Garras aceradas	Combate	Combate	+1	-4	1	-
Garra afilada	Combate	Combate	Port.	-1	1	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.

OTRO EQUIPO	HABILIDADES
Glándulas de adrenalina	El portador gana la clave **GLÁNDULAS DE ADRENALINA**. Suma 1" al atributo Movimiento y suma 1 al atributo Fuerza del portador.
Garras garfio	El portador gana la clave **GARRAS GARFIO**. Cuando la unidad del portador realiza un movimiento normal, avanza o retrocede, el portador no cuenta la distancia vertical que se mueva de cara a la distancia total que puede mover ese turno.
Látigo orgánico	El portador gana la clave **LÁTIGO ORGÁNICO**. Repite las tiradas para impactar de 1 en ataques de combate del portador.
Glándulas de toxinas	El portador gana la clave **GLÁNDULAS DE TOXINAS**. Cuando el portador ataca en combate, una tirada para impactar de 6 sin modificar hiere al blanco automáticamente.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarle a cualquier número de miniaturas la espadahueso y el látigo orgánico por una de las siguientes opciones: 1 dúo de espadahuesos; 2 garras aceradas; 2 garras afiladas.
- Puedes cambiarle a cualquier número de miniaturas el devorador por una de las siguientes opciones: 1 escupemuerte; 1 lanzadardos; 1 espadahueso y 1 látigo orgánico; 1 dúo de espadahuesos; 2 garras aceradas; 2 garras afiladas.
- Por cada 3 miniaturas que tenga esta unidad, puedes cambiar el devorador de una de ellas por 1 cañón enredadera.
- Por cada 3 miniaturas que tenga esta unidad, puedes cambiar el devorador de una de ellas por 1 cañón venenoso.
- Puedes equipar a todas las miniaturas de esta unidad con 1 glándulas de adrenalina.
- Puedes equipar a todas las miniaturas de esta unidad con 1 garras garfio.
- Puedes equipar a todas las miniaturas de esta unidad con 1 glándulas de toxinas.

HABILIDADES

Sinapsis, Sombra en la disformidad (pág. 86)

Engendrar guerreros: Si tu ejército es veterano, cada destacamento que contenga alguna unidad **GUERREROS TIRÁNIDOS <FLOTA ENJAMBRE>** puede incluir una miniatura **TIRÁNIDO PRIMUS <FLOTA ENJAMBRE>** sin ocupar una casilla de rol en batalla.

CLAVES DE FACCIÓN: **ZARCILLO DE ENJAMBRE, TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>**
CLAVES: **INFANTERÍA, SINAPSIS, BÁSICA, GUERREROS TIRÁNIDOS**

Fuertes, rápidos, de inteligencia muy independiente y con una mayor capacidad de adaptarse que la mayoría de las otras bioformas de la Mente Enjambre, los Guerreros Tiránidos son la columna vertebral de numerosas invasiones Tiránidas. Su enlace sináptico los imbuye con habilidades marciales avanzadas, y también les permite ejercer de ejes sinápticos para su enjambre durante las batallas.



Los Termagantes son depredadores que atacan en grandes hordas. Fueron creados originalmente para recorrer las angostas arterias de las naves enjambre dando caza a los intrusos. Masacran a sus presas con una lluvia de disparos, siempre buscando superarlas por los flancos y rodearlas mientras diezman sus filas.

TERMAGANTES — 4 POTENCIA

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
10-30	Termagante	6"	4+	4+	3	3	1	1	5	5+

Si esta unidad contiene de 11 a 20 miniaturas, tiene **Potencia de unidad 8**. Si contiene 21 o más miniaturas, tiene **Potencia de unidad 12**. Cada miniatura está equipada con: perforacarne.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Perforacarne	18"	Asalto 1	5	-1	1	-
Devorador Termagante	18"	Asalto 2	3	0	1	-
Lanzadardos Termagante	12"	Pistola 2	3	0	1	-

OTRO EQUIPO	HABILIDADES
Glándulas de adrenalina	El portador gana la clave **GLÁNDULAS DE ADRENALINA**. Suma 1" al atributo Movimiento y suma 1 al atributo Fuerza del portador.
Glándulas de toxinas	El portador gana la clave **GLÁNDULAS DE TOXINAS**. Cuando el portador ataca en combate, una tirada para impactar de 6 sin modificar hiere al blanco automáticamente.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarle a todas las miniaturas de la unidad el perforacarne por 1 lanzadardos Termagante.
- Puedes cambiarle a todas las miniaturas de la unidad el perforacarne por 1 devorador Termagante.
- Puedes equipar a todas las miniaturas de esta unidad con 1 glándulas de adrenalina.
- Puedes equipar a todas las miniaturas de esta unidad con 1 glándulas de toxinas.

HABILIDADES

Masas interminables (pág. 86)

CLAVES DE FACCIÓN: **ZARCILLO DE ENJAMBRE, TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>**
CLAVES: **INFANTERÍA, BÁSICA, MULTITUD INTERMINABLE, TERMAGANTES**



Los Hormagantes son tropas de choque que se lanzan contra los mundos presa en hordas de miles de millones. Como simples organismos cazadores asesinos, se les puede dejar simplemente aniquilar todo lo que encuentren a su paso, desgastando las defensas enemigas y forzando a sus ocupantes a tener que gastar numerosas vidas y munición para mantenerlos a raya. Muchos bastiones formidables han quedado enterrados bajo montañas de estos horrores quitinosos.

HORMAGANTES — 4 POTENCIA

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
10-30	Hormagante	10"	4+	4+	3	3	1	3	5	5+

Si esta unidad contiene de 11 a 20 miniaturas, tiene **Potencia de unidad 8**. Si contiene 21 o más miniaturas, tiene **Potencia de unidad 12**. Cada miniatura está equipada con: garras de Hormagante.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Garras de Hormagante	Combate	Combate	Port.	-1	1	-

OTRO EQUIPO	HABILIDADES
Glándulas de adrenalina	El portador gana la clave **GLÁNDULAS DE ADRENALINA**. Suma 1" al atributo Movimiento y suma 1 al atributo Fuerza del portador.
Glándulas de toxinas	El portador gana la clave **GLÁNDULAS DE TOXINAS**. Cuando el portador ataca en combate, una tirada para impactar de 6 sin modificar hiere al blanco automáticamente.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes equipar a todas las miniaturas de esta unidad con 1 glándulas de adrenalina.
- Puedes equipar a todas las miniaturas de esta unidad con 1 glándulas de toxinas.

HABILIDADES

Masas interminables (pág. 86)

Brinco: Siempre que una miniatura de esta unidad realice un movimiento de agruparse, puede moverse hasta 3" adicionales (hasta un máximo de 9").

CLAVES DE FACCIÓN: **ZARCILLO DE ENJAMBRE, TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>**
CLAVES: **INFANTERÍA, BÁSICA, MULTITUD INTERMINABLE, HORMAGANTES**

GÁRGOLAS

4 POTENCIA

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
10-20	Gárgola	12"	4+	4+	3	3	1	1	5	6+

Si esta unidad contiene 11 o más miniaturas, tiene **Potencia de unidad 8**. Cada miniatura está equipada con: perforacarne.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Perforacarne	18"	Asalto 1	5	-1	1	-

HABILIDADES
Masas interminables (pág. 86)

CLAVES DE FACCIÓN: **Zarcillo de enjambre, Tiránidos, <Flota enjambre>**
CLAVES: **Infantería, Volar, Básica, Multitud interminable, Gárgolas**



Las Gárgolas son a menudo los primeros organismos guerreros que se lanzan a atacar un mundo presa. Su número ingente oscurece los cielos y sus ataques oportunistas extienden el pánico y la confusión. Para horror de los defensores, estas criaturas son capaces de colarse por huecos que parecen demasiado estrechos, como aspilleras y chimeneas de ventilación.

TOXICRENO

8 POTENCIA

Ciertos atributos de esta miniatura cambian a medida que sufre daño, como se muestra a continuación:

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Toxicreno (8+ heridas restantes)	8"	3+	3+	7	8	15	12	7	3+
	Toxicreno (5-7 heridas restantes)	7"	4+	4+	7	8	N/A	12	7	3+
	Toxicreno (1-4 heridas restantes)	5"	5+	5+	7	8	N/A	12	7	3+

Un Toxicreno está equipado con: látigos tóxicos enormes.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Látigos tóxicos enormes (disparo)	8"	Asalto 2D6	Port.	-2	1	Al atacar con esta arma a una unidad que no sea **VEHÍCULO** o **TITÁNICA**, una tirada para herir de 2+ sin modificar siempre tiene éxito.
Látigos tóxicos enormes (combate)	Combate	Combate	Port.	-2	1	Al atacar con esta arma a una unidad que no sea **VEHÍCULO** o **TITÁNICA**, una tirada para herir de 2+ sin modificar siempre tiene éxito.

HABILIDADES

Esporas asfixiantes (aura): Mientras una unidad enemiga se encuentre a 3" o menos de esta miniatura, siempre que una miniatura de esa unidad enemiga efectúe un ataque, resta 1 a la tirada para impactar.

Estertores de muerte: Cuando esta miniatura sea eliminada, tira 1D6 antes de retirarla del juego; con un 6+, la unidad enemiga más cercana a ella a 6" o menos sufre 1D3 heridas mortales.

Miasma hipertóxica: Al inicio de la fase de combate, por cada unidad enemiga en la zona de amenaza de esta miniatura, tira 1D6: con un 4+, dicha unidad sufre 1D3 heridas mortales y no puede ser elegida para combatir durante esta fase hasta que todas las demás unidades elegibles de tu ejército lo hayan hecho.

Zarcillos prensiles enormes: Una vez por turno, cuando una unidad enemiga (excepto unidades **AERONAVE**) en la zona de amenaza de esta miniatura sea elegida para retroceder, esta miniatura podrá usar esta habilidad. En tal caso, tira 1D6, sumando 1 si la unidad tiene la clave **INFANTERÍA**: con un 3+, la unidad enemiga no podrá retroceder y en lugar de eso deberá permanecer inmóvil.

CLAVES DE FACCIÓN: **ZARCILLO DE ENJAMBRE, TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>**
CLAVES: **MONSTRUO, LANZAESPORAS, LÁTIGOS TÓXICOS, SANGRE ÁCIDA, TENTÁCULOS SUCCIONADORES, TOXICRENO**



Las esporas semipensantes escupidas por el Toxicreno pueden penetrar incluso las armaduras selladas y los trajes de vacío acorazados antes de multiplicarse en el interior del cuerpo de la víctima y surgir haciendo estallar sus órganos y disolviendo su carne. Las presas que no mueren en este terrible proceso tardan poco en hacerlo aplastados bajo el enorme peso del Toxicreno o envenenados por sus látigos tóxicos.

GUARDIA TIRÁNIDA

8 POTENCIA

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
3-6	Guardias Tiránidos	6"	3+	4+	5	6	4	3	5	2+

Si esta unidad contiene 4 o más miniaturas, tiene **Potencia de unidad 15**. Cada miniatura está equipada con: 2 garras aceradas; 2 garras afiladas.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Cuchillahueso	Combate	Combate	Port.	-1	2	-
Garras aceradas	Combate	Combate	+1	-4	1	-
Garra afilada	Combate	Combate	Port.	-1	1	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.
Garra trituradora	Combate	Combate	+3	-3	2	-

OTRO EQUIPO	HABILIDADES
Glándulas de adrenalina	El portador gana la clave **GLÁNDULAS DE ADRENALINA**. Suma 1" al atributo Movimiento y suma 1 al atributo Fuerza del portador.
Látigo orgánico	El portador gana la clave **LÁTIGO ORGÁNICO**. Repite las tiradas para impactar de 1 en ataques de combate del portador.
Glándulas de toxinas	El portador gana la clave **GLÁNDULAS DE TOXINAS**. Cuando el portador ataca en combate, una tirada para impactar de 6 sin modificar hiere al blanco automáticamente.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarle a cualquier número de miniaturas las 2 garras afiladas por una de las siguientes opciones: 1 cuchillahueso y 1 látigo orgánico; 2 garra trituradoras.
- Puedes equipar a todas las miniaturas de esta unidad con 1 glándulas de adrenalina.
- Puedes equipar a todas las miniaturas de esta unidad con 1 glándulas de toxinas.

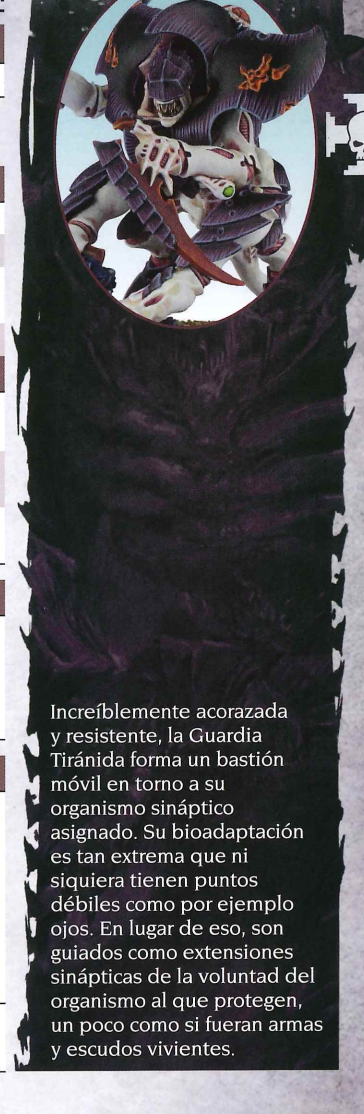
HABILIDADES

Incitar a la horda: Si esta unidad está a 3" o menos de alguna miniatura **TIRANO DE ENJAMBRE <FLOTA ENJAMBRE>** amiga, suma 1 al atributo Ataques de las miniaturas en esta unidad.

Organismo guardián: Mientras una unidad **TIRANO DE ENJAMBRE <FLOTA ENJAMBRE>** amiga se encuentre a 3" o menos de esta unidad, las miniaturas enemigas no pueden elegir como blanco a esa miniatura **TIRANO DE ENJAMBRE** con ataques a distancia.

Progenie ablativa: Si tu ejército es Veterano, por cada miniatura **TIRANO DE ENJAMBRE <FLOTA ENJAMBRE>** que contenga un destacamento, puedes incluir en dicho destacamento una unidad **<FLOTA ENJAMBRE> GUARDIA TIRÁNIDA** sin ocupar una casilla de rol en batalla.

CLAVES DE FACCIÓN: **ZARCILLO DE ENJAMBRE, TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>**
CLAVES: **INFANTERÍA, BÁSICA, GUARDIA TIRÁNIDA**



Increíblemente acorazada y resistente, la Guardia Tiránida forma un bastión móvil en torno a su organismo sináptico asignado. Su bioadaptación es tan extrema que ni siquiera tienen puntos débiles como por ejemplo ojos. En lugar de eso, son guiados como extensiones sinápticas de la voluntad del organismo al que protegen, un poco como si fueran armas y escudos vivientes.





Los Líctores son una adaptación de la bioforma Guerrero Tiránido que se especializan en exploración, infiltración y asesinato. Ocultos gracias a su piel camaleónica, eligen a sus presas siempre buscando la mejor ocasión de abrirles el cráneo y chuparles los secretos que guardan mediante sus tentáculos succionadores.

LÍCTOR

4 POTENCIA

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Líctor	10"	2+	6+	7	5	5	6	8	4+

Un Líctor está equipado con: garras y espolones de Líctor; garras garfio.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Garras y espolones de Líctor	Combate	Combate	Port.	-3	2	-

OTRO EQUIPO	HABILIDADES
Garras garfio	Cuando la unidad del portador realiza un movimiento normal, avanza o retrocede, el portador no cuenta la distancia vertical que se mueva de cara a la distancia total que puede mover ese turno.

HABILIDADES

Cazador oculto: Durante el despliegue, esta miniatura puede permanecer oculta en lugar de desplegarse sobre el campo de batalla. En tal caso, en el paso de refuerzos de cualquiera de tus fases de movimiento puedes desplegarla, completamente a 6" o menos de cualquier borde del campo de batalla o elemento de terreno y a más de 9" de toda miniatura enemiga (o a más de 6" de toda miniatura enemiga, si la despliegas completamente dentro de tu zona de despliegue). Hasta el final del turno, puedes repetir las tiradas de carga que hagas por esta miniatura.

Piel camaleónica:
- Resta 1 a la tirada para impactar en ataques contra esta miniatura.
- Si esta miniatura se beneficia de cobertura, no puede ser elegida como blanco de un ataque a distancia si el atacante se encuentra a más de 12".
- Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 5+.

Velocidad inhumana: Al inicio de la fase de combate, si hay alguna unidad enemiga en la zona de amenaza de esta miniatura, esta miniatura puede combatir primero en esa fase.

CLAVES DE FACCIÓN: **Zarcillo de enjambre, Tiránidos, <Flota enjambre>**
CLAVES: **Infantería, Garras garfio, Tentáculos succionadores, Líctor**



La Muerte Silenciosa es una versión avanzada de la cepa Líctor pensada para actuar como un arma que cause terror en el enemigo. Dotada de un conocimiento instintivo sobre cómo extender el miedo entre las presas, utiliza sus habilidades de sigilo, infiltración y asesinato para sembrar la paranoia y el miedo antes de que la flota enjambre ataque en masa.

MUERTE SILENCIOSA

5 POTENCIA

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Muerte Silenciosa	10"	2+	6+	7	5	7	7	8	4+

Una Muerte Silenciosa está equipado con: garras y espolones de Líctor; garras garfio. Tu ejército solo puede incluir una miniatura **Muerte Silenciosa**.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Garras y espolones de Líctor	Combate	Combate	Port.	-3	2	-

OTRO EQUIPO	HABILIDADES
Garras garfio	Cuando la unidad del portador realiza un movimiento normal, avanza o retrocede, el portador no cuenta la distancia vertical que se mueva de cara a la distancia total que puede mover ese turno.

HABILIDADES

Cazador oculto: Durante el despliegue, esta miniatura puede permanecer oculta en lugar de desplegarse sobre el campo de batalla. En tal caso, en el paso de refuerzos de cualquiera de tus fases de movimiento puedes desplegarla, completamente a 6" o menos de cualquier borde del campo de batalla o elemento de terreno y a más de 9" de toda miniatura enemiga (o a más de 6" de toda miniatura enemiga, si la despliegas completamente dentro de tu zona de despliegue). Hasta el final del turno, puedes repetir las tiradas de carga que hagas por esta miniatura.

Miedo a lo invisible: Mientras una unidad enemiga esté en la zona de amenaza de esta miniatura, dicha unidad enemiga no podrá ser elegida para estratagemas de tu oponente ni ser afectada por estratagemas de tu oponente cuando sea elegida para disparar o combatir.

Piel camaleónica superior:
- Resta 1 a la tirada para impactar en ataques contra esta miniatura.
- Si esta miniatura se beneficia de cobertura, no puede ser elegida como blanco de un ataque a distancia si el atacante se encuentra a más de 12".
- Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.

Se esconde ahí fuera (aura): Mientras una unidad enemiga esté a 6" o menos de esta miniatura, dicha unidad enemiga no puede empezar a realizar acciones.

Velocidad inhumana: Al inicio de la fase de combate, si hay alguna unidad enemiga en la zona de amenaza de esta miniatura, esta miniatura puede combatir primero en esa fase.

CLAVES DE FACCIÓN: **Zarcillo de enjambre, Tiránidos, <Flota enjambre>**
CLAVES: **Infantería, Personaje, Líctor, Garras garfio, Tentáculos succionadores, Muerte Silenciosa**

MALECEPTOR

9 POTENCIA

Ciertos atributos de esta miniatura cambian a medida que sufre daño, como se muestra a continuación:

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Maleceptor (8+ heridas restantes)	8"	3+	3+	7	8	15	3	10	3+
	Maleceptor (5-7 heridas restantes)	7"	4+	4+	7	8	N/A	3	10	3+
	Maleceptor (1-4 heridas restantes)	5"	5+	5+	7	8	N/A	3	10	3+

Un Maleceptor está equipado con: garras afiladas enormes.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Garras afiladas enormes	Al atacar con esta arma, elige uno de los siguientes perfiles para realizar cada ataque.					
- Barrido	Combate	Combate	Port.	-3	2	Al atacar con este perfil, haz 2 tiradas para impactar en lugar de 1.
- Golpe	Combate	Combate	+3	-4	2D3	-

HABILIDADES

Sinapsis, Sombra en la disformidad (pág. 86)

Barrera psíquica: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.

Difusión encefálica: Esta unidad puede intentar realizar la siguiente acción psíquica:

Difusión encefálica (Acción psíquica – Carga disforme 6): En tu fase psíquica, este **PSÍQUICO** puede intentar realizar esta acción psíquica. Si se completa, hasta el inicio de tu siguiente fase psíquica este **PSÍQUICO** gana la siguiente habilidad:

Campo difusor (aura): Si una unidad **<FLOTA ENJAMBRE>** amiga está a 6" o menos de este **PSÍQUICO**, resta 1 al atributo Fuerza de los ataques contra dicha unidad.

Estertores de muerte: Cuando esta miniatura sea eliminada, tira 1D6 antes de retirarla del juego; con un 6+, la unidad enemiga más cercana a ella a 6" o menos sufre 1D3 heridas mortales.

Sobrecarga psíquica: Siempre que esta miniatura manifieste con éxito un poder psíquico o complete una acción psíquica, si el resultado del chequeo psíquico es 7 o más, tras resolver ese poder psíquico la unidad enemiga más cercana a 12" o menos sufre el número de heridas mortales que indica la tabla de abajo:

HERIDAS RESTANTES DE ESTA MINIATURA	HERIDAS MORTALES SUFRIDAS
8+	3
5-7	2
1-4	1

PSÍQUICO

Esta miniatura puede intentar manifestar dos poderes psíquicos en tu fase psíquica e intentar negar un poder psíquico en la fase psíquica de tu oponente. Conoce *Castigo* y dos poderes psíquicos de la disciplina Mente Enjambre (pág. 69).

CLAVES DE FACCIÓN: **Zarcillo de enjambre, Tiránidos, <Flota enjambre>**
CLAVES: **Monstruo, Sinapsis, Psíquico, Cuernos quitinosos, Maleceptor**

Los Maleceptor son los análogos psíquicos Tiránidos más poderosos encontrados hasta la fecha. Sus pseudópodos etéreos son capaces literalmente de hacer detonar los cráneos de sus víctimas con el más mínimo toque, mientras que los orbes encefálicos de sus caparazones concentran el terror asfixiante de la Sombra en la disformidad.





El Piróvoro vive para predigerir biomasa. Los ácidos que gotean de sus fauces son tan corrosivos que pueden fundir el adamantio. Al mismo tiempo, sus organismos lanzallamas pueden incinerar a escuadras enteras de presas en bolas de fuego químico. Incluso matar a estas bioformas es peligroso, pues cuando expiran sus volátiles entrañas pueden detonar en una gran deflagración.

PIRÓVOROS — 2 POTENCIA

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1-3	Piróvoro	5"	3+	3+	5	5	5	3	5	3+

Si esta unidad contiene 2 miniaturas, tiene **Potencia de unidad 4**. Si esta unidad contiene 3 miniaturas, tiene **Potencia de unidad 6**. Cada miniatura está equipada con: racha llameante; puños aporreadores; fauces ácidas.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Racha llameante	Antes de elegir blancos, escoge uno de los siguientes perfiles con el que atacar.					
- Rociada ardiente	12"	Asalto 1D6	6	-2	2	Los ataques de esta arma impactan al blanco automáticamente.
- Piroesputo	18"	Asalto 2D6	4	-1	1	Los ataques de esta arma impactan al blanco automáticamente.
Puños aporreadores	Combate	Combate	+1	-3	1	-

OTRO EQUIPO	HABILIDADES
Fauces ácidas	El portador gana la clave **FAUCES ÁCIDAS**.

HABILIDADES

Volátil: Siempre que una miniatura en esta unidad sea eliminada, tira 1D6 antes de retirarla del juego; con un 6 explota, y cada unidad a 3" o menos de ella sufre 1 herida mortal.

CLAVES DE FACCIÓN: **ZARCILLO DE ENJAMBRE, TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>**
CLAVES: **INFANTERÍA, BÁSICA, SANGRE ÁCIDA, PIRÓVOROS**



El hambre infinita del Harúspex le lleva a consumir pelotones enteros de organismos presa en cuestión de segundos. Nada escapa a su enorme buche y su lengua prensil durante demasiado tiempo; sus víctimas encuentran un final terrible al ser tragadas y gradualmente disueltas hasta convertirse en biomasa en las ardientes entrañas de la bestia.

HARÚSPEX — 9 POTENCIA

Ciertos atributos de esta miniatura cambian a medida que sufre daño, como se muestra a continuación:

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Harúspex (8+ heridas restantes)	8"	3+	3+	7	8	15	5	7	2+
	Harúspex (5-7 heridas restantes)	7"	4+	4+	7	8	N/A	5	7	2+
	Harúspex (1-4 heridas restantes)	5"	5+	5+	7	8	N/A	5	7	2+

Un Harúspex está equipado con: lengua prensil; fauces voraces; garras excavadoras

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Lengua prensil	12"	Asalto 1	6	-3	3	Al elegir blanco para esta arma, puedes ignorar la regla ¡Cuidado, señor!.
Fauces voraces	Combate	Combate	Port.	-1	2	Al atacar con esta arma, haz 3 tiradas para impactar en lugar de 1.
Garras excavadoras	Combate	Combate	x2	-3	1D3+3	-

HABILIDADES

Espectáculo dantesco (aura): Resta 2 al atributo Liderazgo de las miniaturas en unidades enemigas a 6" o menos de esta miniatura

Estertores de muerte: Cuando esta miniatura sea eliminada, tira 1D6 antes de retirarla del juego; con un 6+, la unidad enemiga más cercana a ella a 6" o menos sufre 1D3 heridas mortales.

Hambre voraz: Siempre que una miniatura enemiga es eliminada como resultado de un ataque realizado por esta miniatura, esta miniatura recupera 1 herida perdida (hasta un máximo de 3 heridas recuperadas por fase).

CLAVES DE FACCIÓN: **ZARCILLO DE ENJAMBRE, TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>**
CLAVES: **MONSTRUO, CUERNOS QUITINOSOS, SANGRE ÁCIDA, HARÚSPEX**

VENÓNTROPOS

5 POTENCIA

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
3-6	Venóntropo	8"	3+	3+	5	5	4	5	5	4+

Si esta unidad contiene 4 o más miniaturas, tiene **Potencia de unidad 10**. Cada miniatura está equipada con: Látigos tóxicos.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Látigos tóxicos	Combate	Combate	Port.	-1	1	Al atacar con esta arma a una unidad que no sea **VEHÍCULO** o **TITÁNICA**, una tirada para herir de 2+ sin modificar siempre tiene éxito.

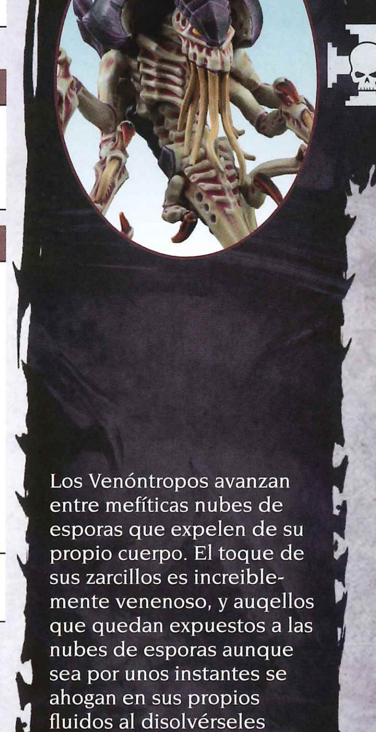
HABILIDADES

Esporas mefíticas (aura): Resta 1 a la tirada para impactar en ataques contra unidades **<FLOTA ENJAMBRE>** amigas (excepto unidades **TITÁNICAS**) a 6" o menos de esta unidad.

Miasma tóxica: Al inicio de la fase de combate, puedes elegir a una unidad enemiga a 3" o menos de esta unidad. Tira 1D6: con un 3+, dicha unidad sufre 1 herida mortal y no puede ser elegida para combatir durante esa fase hasta que lo hayan hecho todas las unidades elegibles de tu ejército.

Zarcillos prénsiles: Una vez por turno, cuando una unidad enemiga (excepto unidades **MONSTRUO** y **VEHÍCULO**) en la zona de amenaza de esta unidad sea elegida para retroceder, esta unidad puede usar esta habilidad. En tal caso, tira 1D6: con un 4+, la unidad enemiga no puede retroceder y en lugar de eso debe permanecer inmóvil.

CLAVES DE FACCIÓN: **ZARCILLO DE ENJAMBRE, TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>**
CLAVES: **INFANTERÍA, VOLAR, BÁSICA, LANZAESPORAS, LÁTIGOS TÓXICOS, TENTÁCULOS SUCCIONADORES, VENÓNTROPOS**



Los Venóntropos avanzan entre mefíticas nubes de esporas que expelen de su propio cuerpo. El toque de sus zarcillos es increíblemente venenoso, y auqellos que quedan expuestos a las nubes de esporas aunque sea por unos instantes se ahogan en sus propios fluidos al disolvérseles las entrañas.

ZOÁNTROPOS

7 POTENCIA

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
3-6	Zoántropo	6"	5+	3+	5	5	4	2	9	5+

Si esta unidad contiene 4 o más miniaturas, tiene **Potencia de unidad 14**.

HABILIDADES

Sinapsis, Sombra en la disformidad (pág. 86)

Campo Disforme: Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 4+.

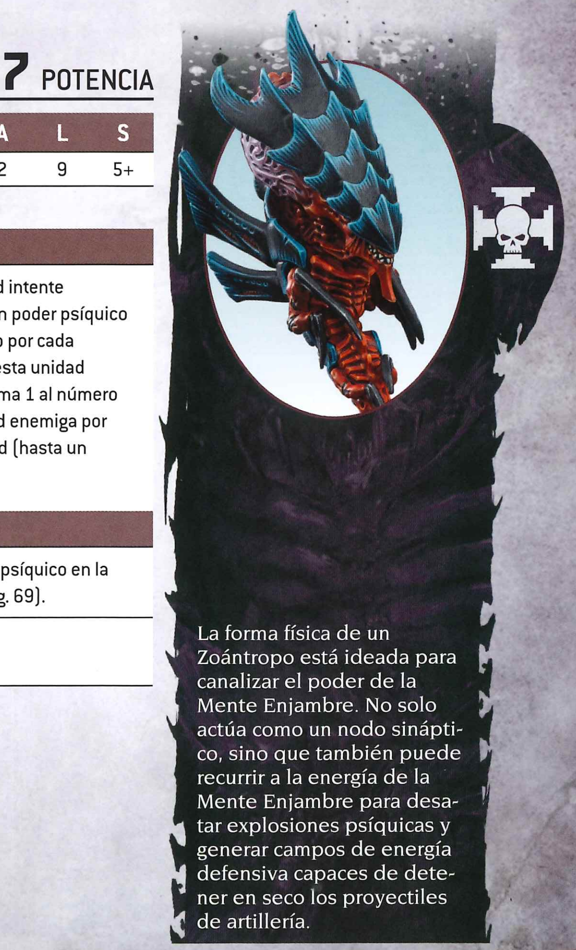
Cónclave de psicoprogenie: Si tu ejército es Veterano, si un destacamento incluye unidades **NEURÓTROPO <FLOTA ENJAMBRE>**, puede incluir también una unidad **ZOÁNTROPOS <FLOTA ENJAMBRE>** sin ocupar una casilla de rol en batalla.

Rayo disforme: Siempre que esta unidad intente manifestar el poder psíquico *Castigo* o un poder psíquico Fuego brujo, suma 1 al chequeo psíquico por cada miniatura que contenga esta unidad. Si esta unidad manifiesta el poder psíquico *Castigo*, suma 1 al número de heridas mortales infligidas a la unidad enemiga por cada miniatura que contenga esta unidad (hasta un máximo de +3 heridas mortales).

PSÍQUICO

Esta unidad puede intentar manifestar un poder psíquico en tu fase psíquica e intentar negar un poder psíquico en la fase psíquica de tu oponente. Conoce *Castigo* y un poder psíquico de la disciplina Mente Enjambre (pág. 69).

CLAVES DE FACCIÓN: **ZARCILLO DE ENJAMBRE, TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>**
CLAVES: **INFANTERÍA, PSÍQUICO, VOLAR, BÁSICA, ZOÁNTROPOS**



La forma física de un Zoántropo está ideada para canalizar el poder de la Mente Enjambre. No solo actúa como un nodo sináptico, sino que también puede recurrir a la energía de la Mente Enjambre para desatar explosiones psíquicas y generar campos de energía defensiva capaces de detener en seco los proyectiles de artillería.

GENESTEALERS

5 POTENCIA



Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
5-10	Genestealer	8"	3+	6+	4	4	1	4	8	5+

Si esta unidad contiene 6 o más miniaturas, tiene **Potencia de unidad 9**. Cada miniatura está equipada con: garras y espolones de Genestealer.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Garras y espolones de Genestealer	Combate	Combate	Port.	-3	1	-

OTRO EQUIPO	HABILIDADES
Fauces ácidas	El portador gana la clave **FAUCES ÁCIDAS**.
Caparazón reforzado	El portador tiene un atributo Movimiento de 7" y un atributo Salvación de 4+.
Garras garfio	El portador gana la clave **GARRAS GARFIO**. Cuando la unidad del portador realiza un movimiento normal, avanza o retrocede, el portador no cuenta la distancia vertical que se mueva de cara a la distancia total que puede mover ese turno.
Nodo de infestación	Los marcadores de Nodo de infestación **<FLOTA ENJAMBRE>** tienen las siguientes habilidades: **Infestación del enjambre:** En tu fase de mando, elige a una unidad **GENESTEALERS <FLOTA ENJAMBRE>** amiga a 3" o menos de este marcador y que aún no haya sido elegida para esta habilidad durante este turno. La unidad elegida recupera hasta 1D3 de sus miniaturas que hayan sido eliminadas. No puedes colocar a estas miniaturas recuperadas en la zona de amenaza de unidades enemigas, a menos que dichas unidades enemigas ya estuvieran en la zona de amenaza de la unidad **GENESTEALERS** elegida. **Nodo quemado:** Al final de cualquier fase, si hay miniaturas enemigas a 3" o menos de este marcador y no hay miniaturas amigas a 3" o menos de este marcador, retíralo del campo de batalla. *Un marcador de Nodo de infestación no cuenta como una miniatura a ningún efecto de reglas.*
Glándulas de toxinas	El portador gana la clave **GLÁNDULAS DE TOXINAS**. Cuando el portador ataca en combate, una tirada para impactar de 6 sin modificar hiere al blanco automáticamente.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes equipar a todas las miniaturas de esta unidad con 1 caparazón reforzado.
- Puedes equipar a todas las miniaturas de esta unidad con 1 glándulas de toxinas.
- Por cada 4 miniaturas que contenga esta unidad, 1 de ellas puede equiparse con 1 fauces ácidas.
- Por cada 4 miniaturas que contenga esta unidad, 1 de ellas puede equiparse con 1 garras garfio.
- Puedes equipar a esta unidad con 1 nodo de infestación.

HABILIDADES

Depredador de vanguardia: Durante el despliegue, esta unidad puede desplegarse en cualquier punto del campo de batalla que se encuentre a más de 9" de la zona de despliegue enemiga y de toda miniatura enemiga. Tras desplegar a esta unidad, si está equipada con un nodo de infestación, puedes colocar en el campo de batalla un marcador de Nodo de infestación **<FLOTA ENJAMBRE>** amigo, a 1" de esta unidad.

Engendramiento de infiltración: Si tu ejército es Veterano, cada destacamento que incluya unidades **GENESTEALERS <FLOTA ENJAMBRE>** puede incluir una unidad **LÍDER DE PROGENIE <FLOTA ENJAMBRE>** sin ocupar una casilla de rol en batalla.

Infestación insidiosa: Si esta unidad está equipada con un nodo de infestación, pero no has desplegado un marcador de Nodo de infestación **<FLOTA ENJAMBRE>** a 1" o menos de esta unidad durante el despliegue, esta unidad puede realizar la siguiente acción:

Infestación insidiosa (Acción): En tu fase de mando, cualquier número de unidades **GENESTEALERS** de tu ejército pueden empezar a realizar esta acción. la acción se completará al final de tu siguiente fase de movimiento. Cuando sea completada, despliega en el campo de batalla el marcador de Nodo de infestación **<FLOTA ENJAMBRE>** de esta unidad, a 1" o menos de ella.

Reflejos fulgurantes: Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 5+, y de 4+ contra ataques de combate.

CLAVES DE FACCIÓN: **ZARCILLO DE ENJAMBRE, TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>**
CLAVES: **INFANTERÍA, BÁSICA, TENTÁCULOS SUCCIONADORES, GENESTEALERS**

Los Genestealers, organismos de vanguardia dotados de una fuerza y agilidad terroríficas y protegidos por gruesas placas de quitina, son el depredador perfecto. Sus progenies avanzan precediendo a las flotas enjambre, en busca de concentraciones de presas entre las que infiltrarse. Entonces, cuando el enjambre invasor desciende sobre el planeta, los Genestealers surgen de sus escondites para empezar la matanza.

MÁNTIFEX

4 POTENCIA

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
3-9	Mántifex	12"	3+	3+	5	5	4	5	5	4+

Si esta unidad contiene de 4 a 6 miniaturas, tiene **Potencia de unidad 8**. Si contiene 7 o más miniaturas, tiene **Potencia de unidad 12**. Cada miniatura está equipada con: garras de Mántifex; 2 garras afiladas.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Escupemuerte	24"	Asalto 3	5	-2	1	-
Devorador	18"	Asalto 5	4	0	1	-
Lanzadardos torácico	12"	Pistola 2	5	-1	1	-
Garras de Mántifex	Combate	Combate	Port.	-2	1	-
Garras aceradas	Combate	Combate	+1	-4	1	-
Garra afilada	Combate	Combate	Port.	-1	1	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarle a cualquier número de miniaturas las 2 garras afiladas por 2 garras aceradas.
- Puedes equipar a cualquier número de miniaturas con una de las siguientes opciones: 1 escupemuerte; 1 devorador; 1 lanzadardos torácico.

HABILIDADES

Muerte desde abajo (pág. 86)

Cuerpos serpentiformes: Resta 1 a la tirada para impactar en ataques de combate contra esta unidad.

Feroces devoradores: Repite las tiradas para impactar de 1 en ataques de combate de las miniaturas en esta unidad que no estén equipadas con ningún arma a distancia.

CLAVES DE FACCIÓN: **Zarcillo de enjambre, Tiránidos, <Flota enjambre>**
CLAVES: **Infantería, Básica, Excavadores, Mántifex**



Los Mántifex son organismos serpentiformes muy veloces, y especialmente peligrosos por su habilidad para avanzar rápidamente excavando túneles incluso a través de roca sólida. A menudo asaltan a sus presas desde el subsuelo, y su salvajismo en combate hace que a menudo sean utilizados por la Mente Enjambre como tropas de choque.

ENJAMBRES DEVORADORES

2 POTENCIA

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
3-9	Enjambres Devoradores	6"	5+	5+	3	3	4	4	4	6+

Si esta unidad contiene de 4 a 6 miniaturas, tiene **Potencia de unidad 4**. Si contiene 7 o más miniaturas, tiene **Potencia de unidad 6**.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Escupedardos	6"	Pistola 4	2	0	1	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes equipar a todas las miniaturas de esta unidad con 1 escupedardos.

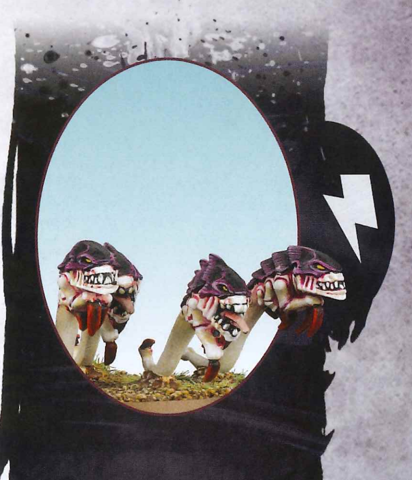
HABILIDADES

Muerte desde abajo (pág. 86)

Excavar y escabullirse: Siempre que se asigne un ataque a distancia a una miniatura de esta unidad mientras se beneficia de cobertura, suma 1 adicional a las tiradas de salvación por armadura contra ese ataque.

Organismos menores: Si tu ejército es veterano, esta unidad no puede ser elegida para ocupar una casilla obligatoria de rol en batalla en un destacamento.

CLAVES DE FACCIÓN: **Zarcillo de enjambre, Tiránidos, <Flota enjambre>**
CLAVES: **Enjambre, Enjambres Devoradores**



Alfombras vivientes de Enjambres Devoradores se extienden allí donde avanzan las fuerzas Tiránidas. Estos horrores quitinosos, poco más que simples máquinas de comer, arrollan y devoran a los muertos y a los heridos sin distintición, e incluso pueden abatir a guerreros experimentados si les atacan en número suficiente. Una vez que han cerrado sus fauces en una presa, no la dejan ir…



Impulsándose por los cielos con alas membranosas, los Parásitos de Mortrex usan sus ovipositores enredadera para implantar parásitos devoradores profundamente en los cuerpos de sus víctimas. Enseguida, las larvas crecen y empiezan a devorar al huésped buscando la salida. Tal fue la maldición sufrida por los defensores de Mortrex, el primer planeta en verse afectado por la masacre de estos parásitos.

PARÁSITO DE MORTREX

4 POTENCIA

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Parásito de Mortrex	16"	2+	3+	5	5	6	6	8	4+

Un Parásito de Mortrex está equipado con: patas con garras; ovipositor enredadera.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Patas con garras	Combate	Combate	Port.	-2	1	-
Ovipositor enredadera	Combate	Combate	+1	-1	1	Infección parasitaria (ver abajo). Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma, y no puede realizar más de 1 ataque con ella.

HABILIDADES

Sinapsis, Sombra en la disformidad (pág. 86)

Cazador en las sombras: Resta 1 a la tirada para impactar en ataques contra esta miniatura, y dicha tirada para impactar no puede repetirse.

Infección parasitaria: Siempre que un ataque con esta arma hiere con éxito a una unidad enemiga (que no sea **VEHÍCULO**), dicha unidad sufre 1 herida mortal además del daño normal, y queda infectada con parásitos. Al inicio de la fase de mando de tu oponente, por cada unidad enemiga infectada con parásitos tu oponente debe tirar 1D6:
- De 1 a 3, la unidad por la que se está tirando sufre 1D3 heridas mortales y deja de estar infectada con parásitos.
- De 4 a 6, la unidad por la que se está tirando sufre 1D3 heridas mortales y permanece infectada con parásitos.

Si dicha unidad sufre 2 o más heridas mortales como resultado de esta habilidad durante esta fase, despliega una nueva unidad **ENJAMBRES DEVORADORES <FLOTA ENJAMBRE>** amiga en el campo de batalla, a 3" o menos de dicha unidad y fuera de la zona de amenaza de toda unidad enemiga. Esta unidad **ENJAMBRES DEVORADORES** contiene 1 miniatura. Si estás jugando una partida que utiliza un límite de puntos, la nueva unidad no te cuesta puntos de Refuerzos.

Muerte desde el cielo: Durante el despliegue, puedes desplegar a esta miniatura en lo alto de los cielos en lugar de despegarla sobre el campo de batalla. En tal caso, durante el paso de refuerzos de una de tus fases de movimiento puedes desplegarla en cualquier punto del campo de batalla que esté a más de 9" de toda miniatura enemiga y, hasta el final del turno, puedes repetir las tiradas de carga por esta miniatura.

Picor insufrible: Mientras una unidad esté infectada con parásitos (ver Infección parasitaria), pierde la habilidad Asegurar objetivo (ver el Libro básico de Warhammer 40,000).

CLAVES DE FACCIÓN: **ZARCILLO DE ENJAMBRE, TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>**
CLAVES: **INFANTERÍA, PERSONAJE, VOLAR, SINAPSIS, PARÁSITO DE MORTREX**

MAWLOC

7 POTENCIA

Ciertos atributos de esta miniatura cambian a medida que sufre daño, como se muestra a continuación:

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Mawloc (7+ heridas restantes)	10"	3+	3+	7	7	14	16	7	3+
	Mawloc (4-6 heridas restantes)	8"	4+	4+	7	7	N/A	16	7	3+
	Mawloc (1-3 heridas restantes)	6"	5+	5+	7	7	N/A	16	7	3+

Un Mawloc está equipado con: garras afiladas de Mawloc; púa tóxica.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Garras afiladas de Mawloc	Combate	Combate	Port.	-1	1	-
Púa tóxica	Combate	Combate	Port.	-3	2	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma, y no puede realizar más de 1 ataque con ella.

OTRO EQUIPO	HABILIDADES
Glándulas de adrenalina	El portador gana la clave **GLÁNDULAS DE ADRENALINA**. Suma 1" al atributo Movimiento y suma 1 al atributo Fuerza del portador.
Ruido bioestático	Al inicio de la fase de combate, elige a una unidad enemiga en la zona de amenaza del portador, y tira 3D6: si el resultado es mayor que el atributo Liderazgo de la unidad enemiga, hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de dicha unidad efectúe un ataque, las tiradas para impactar y para herir de dicho ataque no pueden repetirse.
Cola con pinza prensil	Siempre que el portador sea elegido para combatir, al resolver sus ataques puedes repetir una tirada para impactar o para herir.
Glándulas de toxinas	El portador gana la clave **GLÁNDULAS DE TOXINAS**. Cuando el portador ataca en combate, una tirada para impactar de 6 sin modificar hiere al blanco automáticamente.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarle a esta miniatura la púa tóxica por una de las siguientes opciones: 1 ruido bioestático; 1 cola con pinza prensil.
- Puedes equipar a esta miniatura con 1 glándulas de adrenalina.
- Puedes equipar a esta miniatura con 1 glándulas de toxinas.

HABILIDADES

Muerte desde abajo (pág. 86)

Enroscarse cual serpiente: Resta 1 a la tirada para impactar en ataques de combate contra esta unidad.

Estertores de muerte: Cuando esta miniatura sea eliminada, tira 1D6 antes de retirarla del juego; con un 6+, la unidad enemiga más cercana a ella a 6" o menos sufre 1D3 heridas mortales.

Fauces extensibles: Siempre que esta miniatura sea elegida para combatir, elige a una unidad enemiga (excepto unidades **VEHÍCULO**) en la zona de amenaza de esta miniatura y tira 1D6: con 2 a 5, dicha unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales; con un 6, dicha unidad enemiga sufre 3 heridas mortales. Si alguna miniatura enemiga es eliminada como resultado de esas heridas mortales, hasta el final del turno la unidad enemiga en cuestión cuenta como si estuviera bajo mitad de efectivos a efectos de los chequeos de desgaste.

Terror de las profundidades: En tu fase de mando, si alguna miniatura **MAWLOC** de tu ejército está bajo tierra (ver la habilidad Muerte desde abajo, página 86), puedes elegir a una de dichas miniaturas, designar un punto del campo de batalla y colocar allí un marcador de Terror de las profundidades. En tal caso, la miniatura elegida no podrá ser desplegada usando su habilidad Muerte desde abajo este turno. Al inicio del paso de refuerzos de la fase de movimiento de tu siguiente turno, tira 1D6 por cada unidad enemiga a 6" o menos del centro del marcador, sumando 1 a la tirada si la unidad por la que estás tirando contiene entre 6 y 10 miniaturas, o sumando 2 si tiene 11 o más miniaturas: con 3-6 la unidad en cuestión sufre 1D3 heridas mortales, y con 7+, sufre 1D3+3 heridas mortales. A continuación, despliega a la miniatura **MAWLOC** elegida en cualquier punto del campo de batalla a 12" o menos del centro del marcador y fuera de la zona de amenaza de toda miniatura enemiga, y retira el marcador del juego. Si la miniatura **MAWLOC** es desplegada a 9" o menos de alguna miniatura enemiga, hasta el final de ese turno no puede cargar.

CLAVES DE FACCIÓN: **ZARCILLO DE ENJAMBRE, TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>**
CLAVES: **MONSTRUO, EXCAVADOR, MAWLOC**



Descomunales gusanos excavadores, los Mawloc cazan sintiendo incluso las más pequeñas vibraciones en la superficie sobre ellos. Una vez que han localizado a su presa, se lanzan hacia arriba en una erupción de roca y tierra, tragándose todo lo que cae en sus enormes fauces antes de volver a desaparecer bajo el suelo.

TRIGÓN

8 POTENCIA



Ciertos atributos de esta miniatura cambian a medida que sufre daño, como se muestra a continuación:

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Trigón (7+ heridas restantes)	10"	3+	3+	7	7	14	12	7	3+
	Trigón (4-6 heridas restantes)	8"	4+	4+	7	7	N/A	12	7	3+
	Trigón (1-3 heridas restantes)	6"	5+	5+	7	7	N/A	12	7	3+

Un Trigón está equipado con: pulsación bioeléctrica; púa tóxica; garras afiladas de Trigón.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pulsación bioeléctrica	12"	Asalto 8	5	0	1	-
Garras afiladas de Trigón	Combate	Combate	Port.	-3	2	-
Púa tóxica	Combate	Combate	Port.	-3	2	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma, y no puede realizar más de 1 ataque con ella.

OTRO EQUIPO	HABILIDADES
Cola con pinza prensil	Siempre que el portador sea elegido para combatir, al resolver sus ataques puedes repetir una tirada para impactar o para herir.
Glándulas de adrenalina	El portador gana la clave **GLÁNDULAS DE ADRENALINA**. Suma 1" al atributo Movimiento y suma 1 al atributo Fuerza del portador.
Glándulas de toxinas	El portador gana la clave **GLÁNDULAS DE TOXINAS**. Cuando el portador ataca en combate, una tirada para impactar de 6 sin modificar hiere al blanco automáticamente.
Ruido bioestático	Al inicio de la fase de combate, elige a una unidad enemiga en la zona de amenaza del portador, y tira 3D6: si el resultado es mayor que el atributo Liderazgo de la unidad enemiga, hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de dicha unidad ataque, las tiradas para impactar y para herir de dicho ataque no pueden repetirse.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarle a esta miniatura la púa tóxica por una de las siguientes opciones: 1 cola con pinza prensil; 1 ruido bioestático.
- Puedes equipar a esta miniatura con 1 glándulas de adrenalina.
- Puedes equipar a esta miniatura con 1 glándulas de toxinas.

HABILIDADES

Muerte desde abajo (pg 86)

Enroscarse cual serpiente: Resta 1 a la tirada para impactar en ataques de combate contra esta unidad.

Estertores de muerte: Cuando esta miniatura sea eliminada, tira 1D6 antes de retirarla del juego; con un 6+, la unidad enemiga más cercana a ella a 6" o menos sufre 1D3 heridas mortales.

CLAVES DE FACCIÓN: **ZARCILLO DE ENJAMBRE, TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>**
CLAVES: **MONSTRUO, EXCAVADOR, TRIGÓN**

Los Trigones son esencialmente máquinas tuneladoras vivientes del tamaño de tanques de batalla. Excavan el sustrato del mundo presa creando enormes túneles para que puedan cruzar por ellos otras bestias Tiránidas. Al mismo tiempo, el roce de sus placas quitinosas acumula una carga bioeléctrica que pueden liberar como un arma.

ESPORAS MUCÓLIDAS

1 POTENCIA

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1-3	Espora Mucólida	4"	6+	6+	1	4	4	-	10	6+

Si esta unidad contiene 2 miniaturas, tiene **Potencia de unidad 2**. Si contiene 3 miniaturas, tiene **Potencia de unidad 3**.

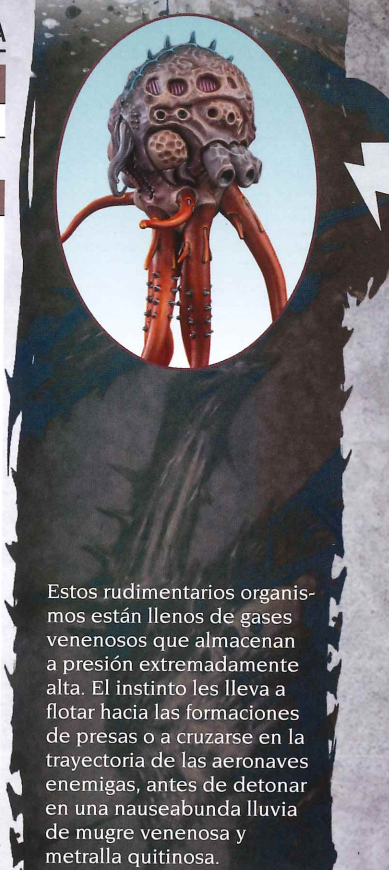
HABILIDADES

Bioforma dron:
- Esta unidad supera automáticamente los chequeos de moral.
- Esta unidad no puede realizar acciones.
- Esta unidad no puede declarar una carga.
- Esta unidad, incluyendo a las miniaturas que la componen, se ignora a efectos de puntuar objetivos de misión o agendas.
- Siempre que una unidad enemiga sea desplegada en el campo de batalla, esta unidad, incluyendo a las miniaturas que la componen, se ignora a efectos de todas las reglas que especifiquen dónde puede desplegarse la unidad enemiga en cuestión.
- Siempre que una unidad enemiga realice un movimiento normal, avance, retroceda o cargue, hasta que dicho movimiento termine, las miniaturas de esa unidad podrán moverse horizontalmente a través de miniaturas de esta unidad (pero no podrán terminar un movimiento sobre otra miniatura o sobre su peana).
- Esta unidad se ignora a efectos de la regla ¡Cuidado, señor! (ver Libro básico de Warhammer 40,000).

Descender flotando: Durante el despliegue, puedes colocar a esta unidad en lo alto de los cielos en lugar de en el campo de batalla. En tal caso, puedes desplegarla durante el paso de refuerzos de tu primera, segunda o tercera fase de movimiento, con independencia de lo que indique cualquier regla de misión, colocándola en cualquier punto del campo de batalla que esté a más de 9" de toda miniatura enemiga.

Muerte flotante: Siempre que una miniatura en esta unidad termine un movimiento a 3" o menos de una o más unidades enemigas, o siempre que una unidad enemiga termine un movimiento en el que cualquiera de sus miniaturas se haya movido a 3" o menos de una miniatura en esta unidad, dicha miniatura de esta unidad puede explotar. La miniatura que explota es eliminada. A continuación, elige una de las unidades enemigas en cuestión y tira 1D6: con 2-4, la unidad enemiga elegida sufre 1D6 heridas mortales; con 5+, la unidad enemiga elegida sufre 1D3+3 heridas mortales.

CLAVES DE FACCIÓN: **Zarcillo de enjambre, Tiránidos, Artillería viviente**
CLAVES: **Bestia, Volar, Esporas Mucólidas**



Estos rudimentarios organismos están llenos de gases venenosos que almacenan a presión extremadamente alta. El instinto les lleva a flotar hacia las formaciones de presas o a cruzarse en la trayectoria de las aeronaves enemigas, antes de detonar en una nauseabunda lluvia de mugre venenosa y metralla quitinosa.

MINAS ESPORA

1 POTENCIA

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
3-9	Mina Espora	4"	6+	6+	1	3	1	-	10	6+

Si esta unidad contiene de 4 a 6 miniaturas, tiene **Potencia de unidad 2**. Si contiene 7 o más miniaturas, tiene **Potencia de unidad 3**.

HABILIDADES

Bioforma dron:
- Esta unidad supera automáticamente los chequeos de moral.
- Esta unidad no puede realizar acciones.
- Esta unidad no puede declarar una carga.
- Esta unidad, incluyendo a las miniaturas que la componen, se ignora a efectos de puntuar objetivos de misión o agendas.
- Siempre que una unidad enemiga sea desplegada en el campo de batalla, esta unidad, incluyendo a las miniaturas que la componen, se ignora a efectos de todas las reglas que especifiquen dónde puede desplegarse la unidad enemiga en cuestión.
- Siempre que una unidad enemiga realice un movimiento normal, avance, retroceda o cargue, hasta que dicho movimiento termine, las miniaturas de esa unidad podrán moverse horizontalmente a través de miniaturas de esta unidad (pero no podrán terminar un movimiento sobre otra miniatura o sobre su peana).
- Esta unidad se ignora a efectos de la regla ¡Cuidado, señor! (ver Libro básico de Warhammer 40,000).

Descender flotando: Durante el despliegue, puedes colocar a esta unidad en lo alto de los cielos en lugar de en el campo de batalla. En tal caso, puedes desplegarla durante el paso de refuerzos de tu primera, segunda o tercera fase de movimiento, con independencia de lo que indique cualquier regla de misión, colocándola en cualquier punto del campo de batalla que esté a más de 9" de toda miniatura enemiga.

Muerte flotante: Siempre que una miniatura en esta unidad termine un movimiento a 3" o menos de una o más unidades enemigas, o siempre que una unidad enemiga termine un movimiento en el que cualquiera de sus miniaturas se haya movido a 3" o menos de una miniatura en esta unidad, dicha miniatura de esta unidad puede explotar. La miniatura que explota es eliminada. A continuación, elige una de las unidades enemigas en cuestión y tira 1D6: con 2-4, la unidad enemiga elegida sufre 1 herida mortal; con 5+, la unidad enemiga elegida sufre 1D3 heridas mortales.

CLAVES DE FACCIÓN: **Zarcillo de enjambre, Tiránidos, Artillería viviente**
CLAVES: **Bestia, Volar, Minas Espora**

Las Minas Espora son una forma de mina o bomba viviente que flota por el campo de batalla en bancos y detona al detectar organismos presa cercanos. Aquellos a quienes alcance la deflagración serán despedazados como si les hubiera estallado encima un depósito de granadas de fragmentación. La mente Enjambre a menudo usa las Minas Espora para negar a sus presas ciertas áreas del campo de batalla.



Enormes, duros y muy estúpidos, los Exocrinos solo tienen una labor: transportar el organismo cañón dorsal de su espalda hasta una posición óptima de disparo. Una vez allí, el cañón bioplásmico emite un terrible siseo agudo antes de liberar una ardiente bola de bioplasma capaz de reducir los tanques y los búnkeres a cráteres brillantes.

EXOCRINO

9 POTENCIA

Ciertos atributos de esta miniatura cambian a medida que sufre daño, como se muestra a continuación:

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Exocrino (8+ heridas restantes)	8"	3+	3+	7	8	15	3	7	2+
	Exocrino (5-7 heridas restantes)	7"	4+	4+	7	8	N/A	3	7	2+
	Exocrino (1-4 heridas restantes)	5"	5+	5+	7	8	N/A	3	7	2+

Un Exocrino está equipado con: cañón bioplásmico; extremidades poderosas.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Cañón bioplásmico	36"	Pesada 1D3+6	8	-4	3	Área.
Extremidades poderosas	Combate	Combate	Port.	-1	2	-

HABILIDADES

Estertores de muerte: Cuando esta miniatura sea eliminada, tira 1D6 antes de retirarla del juego; con un 6+, la unidad enemiga más cercana a ella a 3" o menos sufre 1D3 heridas mortales.

Puntería simbiótica: En tu fase de movimiento, si esta miniatura permanece inmóvil o se mueve una distancia total igual o menor que la mitad de su atributo Movimiento, hasta el final del turno, los blancos de ataques a distancia efectuados por esta miniatura no se benefician de cobertura contra dichos ataques.

CLAVES DE FACCIÓN: **Zarcillo de enjambre, Tiránidos, <Flota enjambre>**
CLAVES: **Monstruo, Exocrino**



Estas piezas de artillería viviente alimentan minas espora en el interior de sus cuerpos. Tras anclarse fuertemente al suelo con sus espuelas quitinosas, las criaturas disparan su munición viviente en elevados arcos, permitiendo a las minas espora caer en medio del enemigo y detonar con súbita violencia.

BIÓVOROS

3 POTENCIA

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1-3	Bióvoro	5"	4+	4+	5	5	4	2	5	4+

Si esta unidad contiene 2 miniaturas, tiene **Potencia de unidad 6**. Si contiene 3 miniaturas, tiene **Potencia de unidad 9**. Cada miniatura está equipada con: lanzaminas espora; puños de púas quitinosas.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Lanzaminas espora	48"	Pesada 1D3	*	*	*	Esta arma puede elegir como blanco unidades no visibles para el portador, siempre y cuando sean visibles para una miniatura **Sinapsis <Flota enjambre>** amiga. Al atacar con esta arma, si se obtiene un impacto el blanco sufre 1 herida mortal y la secuencia de ataque termina.
Puños de púas quitinosas	Combate	Combate	+1	-1	1	-

HABILIDADES

Sembrar minas espora: Esta unidad puede realizar la siguiente acción:

Sembrar minas espora (Acción): Al inicio de tu fase de disparo, una unidad **Bióvoros** de tu ejército puede empezar a realizar esta acción. La acción se completará al final de esa fase. Cuando se complete, despliega una nueva unidad **Minas Espora** amiga en cualquier punto del campo de batalla que esté a más de 6" de toda unidad enemiga y completamente a 48" o menos de esta unidad. Esa unidad **Minas Espora** contiene 1D3 miniaturas por cada miniatura **Bióvoros** que incluya esta unidad. Si estás jugando una partida que utiliza un límite de puntos, la nueva unidad no te cuesta puntos de Refuerzos.

CLAVES DE FACCIÓN: **Zarcillo de enjambre, Tiránidos, <Flota enjambre>**
CLAVES: **Infantería, Bióvoros**

CÁRNIFEX

7 POTENCIA

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1-3	Cárnifex	8"	3+	4+	6	7	9	4	6	2+

Si esta unidad contiene 2 miniaturas, tiene **Potencia de unidad 14**. Si contiene 3 miniaturas, tiene **Potencia de unidad 21**. Cada miniatura está equipada con: 4 garras afiladas de Cárnifex .

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Bioplasma	12"	Asalto 1D3	6	-3	1	Área.
Cañón estrangulador	36"	Pesada 1D3+3	8	-2	2	Área.
Cañón venenoso pesado	36"	Pesada 3	9	-3	4	-
Dardos dorsales	6"	Asalto 5	5	0	1	-
Devorador con sanguijuelas roecerebros	18"	Asalto 6	6	0	1	-
Escupemuerte con gusanos ácidos	24"	Asalto 3	7	-3	1	-
Cuchilla trilladora	Combate	Combate	4	-1	1	Cuando el portador combate, realiza 3 ataques adicionales con esta arma, y no puede realizar más de 3 ataques con ella.
Garra afilada de Cárnifex	Combate	Combate	Port.	-3	3	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.
Garra trituradora de Cárnifex	Combate	Combate	+4	-3	1D3+3	-
Mazahueso	Combate	Combate	+1	-2	2	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma, y no puede realizar más de 1 ataque con ella.

OTRO EQUIPO	HABILIDADES
Colmillos	El portador gana la clave **CUERNOS QUITINOSOS**.
Fauces ácidas	El portador gana la clave **FAUCES ÁCIDAS**.
Glándulas de adrenalina	El portador gana la clave **GLÁNDULAS DE ADRENALINA**. Suma 1" al atributo Movimiento y suma 1 al atributo Fuerza del portador.
Glándulas de toxinas	El portador gana la clave **GLÁNDULAS DE TOXINAS**. Cuando el portador ataca en combate, una tirada para impactar de 6 sin modificar hiere al blanco automáticamente.
Púas quitinosas	Mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de los ataques en combate del portador.
Quistes de esporas	Siempre que se efectúe un ataque a distancia contra el portador, este se beneficia de cobertura ligera contra dicho ataque (ver el Libro básico de Warhammer 40,000).
Sentidos mejorados	El portador tiene un atributo Habilidad de proyectiles de 3+.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarle a cualquier número de miniaturas 2 de sus garras afiladas de Cárnifex por una de las siguientes opciones: 1 cañón estrangulador; 2 devoradores con sanguijuelas roecerebros; 2 escupemuertes con gusanos ácidos; 2 garras trituradoras de Cárnifex.
- Puedes cambiarle a cualquier número de miniaturas 2 de sus garras afiladas de Cárnifex por una de las siguientes opciones: 1 cañón venenoso pesado; 2 devoradores con sanguijuelas roecerebros; 2 escupemuertes con gusanos ácidos; 2 garras trituradoras de Cárnifex. No puedes equipar a miniaturas en esta unidad con un cañón estrangulador y un cañón venenoso pesado.
- Puedes equipar a cualquier número de miniaturas con una de las siguientes opciones: 1 cuchilla trilladora; 1 mazahueso.
- Puedes equipar a cualquier número de miniaturas con 1 glándulas de adrenalina.
- Puedes equipar a cualquier número de miniaturas con una de las siguientes opciones: 1 bioplasma; 1 colmillos; 1 fauces ácidas; 1 sentidos mejorados.
- Puedes equipar a cualquier número de miniaturas con 1 púas quitinosas.
- Puedes equipar a cualquier número de miniaturas con una de las siguientes opciones: 1 dardos dorsales; 1 quistes de esporas.
- Puedes equipar a cualquier número de miniaturas con 1 glándulas de toxinas.

HABILIDADES

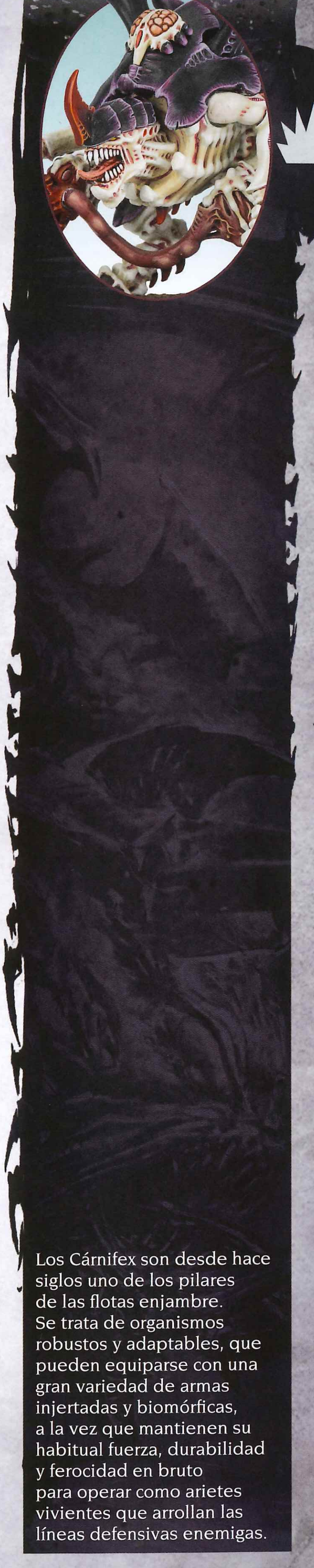
Asalto abrasador: Cuando esta miniatura combate, si ha realizado un movimiento de carga o una intervención heroica este turno, hasta que se haya resuelto dicho combate suma 1 al atributo Ataques de esta miniatura.

Estertores de muerte: Cuando esta miniatura sea eliminada, tira 1D6 antes de retirarla del juego; con un 6+, la unidad enemiga más cercana a ella a 3" o menos sufre 1 herida mortal.

Exoesqueleto acorazado: Resta 1, hasta un mínimo de 1, al atributo Daño de todos los ataques asignados a esta miniatura. No se acumula con otras habilidades que reduzcan el atributo Daño de un ataque.

Progenie monstruosa: Al desplegar esta unidad por primera vez en el campo de batalla, sus miniaturas no tienen que colocarse en coherencia de unidad; en su lugar, cada miniatura debe desplegarse a 6" o menos de otra miniatura de su unidad. Desde ese momento, cada miniatura en esta unidad se trata como una unidad separada.

CLAVES DE FACCIÓN: **ZARCILLO DE ENJAMBRE, TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>**
CLAVES: **MONSTRUO, BÁSICA, CÁRNIFEX**



Los Cárnifex son desde hace siglos uno de los pilares de las flotas enjambre. Se trata de organismos robustos y adaptables, que pueden equiparse con una gran variedad de armas injertadas y biomórficas, a la vez que mantienen su habitual fuerza, durabilidad y ferocidad en bruto para operar como arietes vivientes que arrollan las líneas defensivas enemigas.



ASESINOS AULLANTES

7 POTENCIA

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1-3	Asesino Aullante	10"	3+	4+	6	7	9	10	6	2+

Si esta unidad contiene 2 miniaturas, tiene **Potencia de unidad 14**. Si contiene 3 miniaturas, tiene **Potencia de unidad 21**. Cada miniatura está equipada con: 1 aullido bioplásmico; 4 espolones de Asesino Aullante.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Aullido bioplásmico	18"	Asalto 1D6	8	-4	1	Área.
Espolón de Asesino Aullante	Combate	Combate	Port.	-3	3	-

OTRO EQUIPO	HABILIDADES
Glándulas de adrenalina	El portador gana la clave **GLÁNDULAS DE ADRENALINA**. Suma 1" al atributo Movimiento y suma 1 al atributo Fuerza del portador.
Glándulas de toxinas	El portador gana la clave **GLÁNDULAS DE TOXINAS**. Cuando el portador ataca en combate, una tirada para impactar de 6 sin modificar hiere al blanco automáticamente.
Quistes de esporas	Siempre que se efectúe un ataque a distancia contra el portador, este se beneficia de cobertura ligera contra dicho ataque (ver el Libro básico de Warhammer 40,000).

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes equipar a cualquier número de miniaturas con 1 glándulas de adrenalina.
- Puedes equipar a cualquier número de miniaturas con 1 quistes de esporas.
- Puedes equipar a cualquier número de miniaturas con 1 glándulas de toxinas.

HABILIDADES

Asalto abrasador: Cuando esta miniatura combate, si ha realizado un movimiento de carga o una Intervención heroica este turno, hasta que se haya resuelto dicho combate suma 1 al atributo Ataques de esta miniatura.

Aspecto aterrador: Siempre que esta miniatura elimine a una miniatura de una unidad enemiga, hasta el final de ese turno resta 1 al atributo Liderazgo de las miniaturas de dicha unidad enemiga (hasta un máximo de -4).

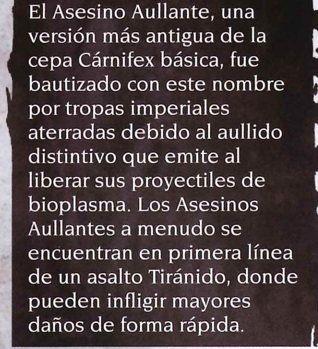
Estertores de muerte: Cuando esta miniatura sea eliminada, tira 1D6 antes de retirarla del juego; con un 6+, la unidad enemiga más cercana a ella a 3" o menos sufre 1 herida mortal.

Exoesqueleto acorazado: Resta 1, hasta un mínimo de 1, al atributo Daño de todos los ataques asignados a esta miniatura. No se acumula con otras habilidades que reduzcan el atributo Daño de un ataque.

Progenie monstruosa: Al desplegar esta unidad por primera vez en el campo de batalla, sus miniaturas no tienen que colocarse en coherencia de unidad; en su lugar, cada miniatura debe desplegarse a 6" o menos de otra miniatura de su unidad. Desde ese momento, cada miniatura en esta unidad se trata como una unidad separada.

CLAVES DE FACCIÓN: **ZARCILLO DE ENJAMBRE, TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>**
CLAVES: **MONSTRUO, BÁSICA, CÁRNIFEX, ASESINOS AULLANTES**

El Asesino Aullante, una versión más antigua de la cepa Cárnifex básica, fue bautizado con este nombre por tropas imperiales aterradas debido al aullido distintivo que emite al liberar sus proyectiles de bioplasma. Los Asesinos Aullantes a menudo se encuentran en primera línea de un asalto Tiránido, donde pueden infligir mayores daños de forma rápida.



ESPALDAESPINADAS

7 POTENCIA

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1-3	Espaldaespinadas	6"	3+	4+	6	7	9	4	6	2+

Si esta unidad contiene 2 miniaturas, tiene **Potencia de unidad 14**. Si esta unidad contiene 3 miniaturas, tiene **Potencia de unidad 21**. Cada miniatura está equipada con: 2 devoradores con sanguijuelas roecerebros; 2 garras afiladas de Cárnifex .

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Cañón estrangulador	36"	Pesada 1D3+3	8	-2	2	Área.
Dardos dorsales	6"	Asalto 5	5	0	1	-
Devorador con sanguijuelas roecerebros	18"	Asalto 6	6	0	1	-
Escupemuerte con gusanos ácidos	24"	Asalto 3	7	-3	1	-
Cuchilla trilladora	Combate	Combate	4	-1	1	Cuando el portador combate, realiza 3 ataques adicionales con esta arma, y no puede realizar más de 3 ataques con ella.
Garra afilada de Cárnifex	Combate	Combate	Port.	-3	3	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.

OTRO EQUIPO	HABILIDADES
Glándulas de adrenalina	El portador gana la clave **GLÁNDULAS DE ADRENALINA**. Suma 1" al atributo Movimiento y suma 1 al atributo Fuerza del portador.
Glándulas de toxinas	El portador gana la clave **GLÁNDULAS DE TOXINAS**. Cuando el portador ataca en combate, una tirada para impactar de 6 sin modificar hiere al blanco automáticamente.
Sentidos mejorados	El portador tiene un atributo Habilidad de proyectiles de 3+.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarle a cualquier número de miniaturas sus 2 garras afiladas de Cárnifex por 1 cañón estrangulador.
- Puedes cambiarle a cualquier número de miniaturas sus 2 devoradores con sanguijuelas roecerebros por 2 escupemuertes con gusanos ácidos.
- Puedes equipar a cualquier número de miniaturas con 1 dardos dorsales.
- Puedes equipar a cualquier número de miniaturas con 1 cuchilla trilladora.
- Puedes equipar a cualquier número de miniaturas con 1 glándulas de adrenalina.
- Puedes equipar a cualquier número de miniaturas con 1 sentidos mejorados.
- Puedes equipar a cualquier número de miniaturas con 1 glándulas de toxinas.

HABILIDADES

Asalto abrasador: Cuando esta miniatura combate, si ha realizado un movimiento de carga o una Intervención heroica este turno, hasta que se haya resuelto dicho combate suma 1 al atributo Ataques de esta miniatura.

Cazador salvaje: Cuando esta miniatura ataca a distancia:
- El blanco no se beneficia de cobertura ligera contra ese ataque.
- Con una tirada para herir de 6, mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque.

Exoesqueleto acorazado: Resta 1, hasta un mínimo de 1, al atributo Daño de todos los ataques asignados a esta miniatura. No se acumula con otras habilidades que reduzcan el atributo Daño de un ataque.

Estertores de muerte: Cuando esta miniatura sea eliminada, tira 1D6 antes de retirarla del juego; con un 6+, la unidad enemiga más cercana a ella a 3" o menos sufre 1 herida mortal.

Progenie monstruosa: Al desplegar esta unidad por primera vez en el campo de batalla, sus miniaturas no tienen que colocarse en coherencia de unidad; en su lugar, cada miniatura debe desplegarse a 6" o menos de otra miniatura de su unidad. Desde ese momento, cada miniatura en esta unidad se trata como una unidad separada.

Púas quitinosas: Mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de los ataques en combate de esta miniatura.

CLAVES DE FACCIÓN: **ZARCILLO DE ENJAMBRE, TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>**
CLAVES: **MONSTRUO, BÁSICA, CÁRNIFEX, ESPALDAESPINADAS**





La Guardia de Enjambre está diseñada para proteger los centros de bioarquitectura Tiránida, incluyendo las vitales concentraciones de germinado de esporas. Están equipados con monstruosas bioarmas de disparo y se ven impelidos, ya sea por su instinto o por órdenes sinápticas, a elegir como blancos prioritarios de sus potentes andanadas a aquellos organismos presa a los que la Mente Enjambre quiere ver erradicados.

GUARDIA DE ENJAMBRE

9 POTENCIA

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
3-6	Guardia de Enjambre	6"	4+	3+	5	6	4	3	5	3+

Si esta unidad contiene 4 o más miniaturas, tiene **Potencia de unidad 18**. Cada miniatura está equipada con: cañón de choque.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Cañón de choque	36"	Asalto 2	7	-2	3	Al atacar con esta arma a cualquier unidad **VEHÍCULO**, una tirada para herir de 4+ sin modificar hiere con éxito al blanco y le inflige 1 herida mortal además del daño normal.
Cañón empalador	24"	Pesada 3	6	-2	2	Esta arma puede elegir como blanco unidades no visibles para el portador, siempre y cuando sean visibles para una miniatura **SINAPSIS <FLOTA ENJAMBRE>** amiga. El blanco no se beneficia de cobertura ligera contra ataques de esta arma.

OTRO EQUIPO	HABILIDADES
Glándulas de adrenalina	El portador gana la clave **GLÁNDULAS DE ADRENALINA**. Suma 1" al atributo Movimiento y suma 1 al atributo Fuerza del portador.
Glándulas de toxinas	El portador gana la clave **GLÁNDULAS DE TOXINAS**. Cuando el portador ataca en combate, una tirada para impactar de 6 sin modificar hiere al blanco automáticamente.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarle a cualquier número de miniaturas su cañón de choque por 1 cañón empalador.
- Puedes equipar a todas las miniaturas de esta unidad con 1 glándulas de adrenalina.
- Puedes equipar a todas las miniaturas de esta unidad con 1 glándulas de toxinas.

HABILIDADES

Guía sináptica: Siempre que una miniatura en esta unidad ataque a distancia contra una unidad enemiga que sea visible para una miniatura **SINAPSIS <FLOTA ENJAMBRE>** amiga, puedes ignorar algunos o todos los modificadores a la tirada para impactar y al atributo Habilidad de proyectiles.

Postura defensiva: Esta unidad puede realizar la siguiente acción:

Postura defensiva (Acción): Al inicio de tu fase de mando, cualquier número de unidades **GUARDIA DE ENJAMBRE** de tu ejército pueden empezar a realizar esta acción. La acción se completará al final de tu fase de movimiento. Cuando sea completada, hasta el inicio de tu siguiente fase de movimiento, cada miniatura en esta unidad contará como 3 miniaturas a efectos de determinar el control de un marcador de objetivo.

CLAVES DE FACCIÓN: **ZARCILLO DE ENJAMBRE, TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>**
CLAVES: **INFANTERÍA, GUARDIA DE ENJAMBRE**

TIRÁNOFEX

10 POTENCIA

Ciertos atributos de esta miniatura cambian a medida que sufre daño, como se muestra a continuación:

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Tiránofex (9+ heridas restantes)	9"	3+	3+	7	8	17	4	7	2+
	Tiránofex (5-8 heridas restantes)	8"	4+	4+	7	8	N/A	4	7	2+
	Tiránofex (1-4 heridas restantes)	6"	5+	5+	7	8	N/A	4	7	2+

Un Tiránofex está equipado con: andanadas de espinas; colmena perforacarne; extremidades poderosas.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Andanadas de espinas	24"	Asalto 8	5	-1	1	-
Cañón quebrantador	48"	Pesada 3	14	-4	1D6+4	-
Colmena perforacarne	24"	Asalto 30	5	-1	1	-
Rociada de ácido	18"	Pesada 1D6+6	6	-3	2	Los ataques de esta arma impactan al blanco automáticamente.
Extremidades poderosas	Combate	Combate	Port.	-1	2	-

OTRO EQUIPO	HABILIDADES
Glándulas de adrenalina	El portador gana la clave **GLÁNDULAS DE ADRENALINA**. Suma 1" al atributo Movimiento y suma 1 al atributo Fuerza del portador.
Glándulas de toxinas	El portador gana la clave **GLÁNDULAS DE TOXINAS**. Cuando el portador ataca en combate, una tirada para impactar de 6 sin modificar hiere al blanco automáticamente.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarle a esta miniatura la colmena perforacarne por una de las siguientes opciones: 1 cañón quebrantador; 1 rociada de ácido.
- Puedes equipar a esta miniatura con 1 glándulas de adrenalina.
- Puedes equipar a esta miniatura con 1 glándulas de toxinas.

HABILIDADES

Estertores de muerte: Cuando esta miniatura sea eliminada, tira 1D6 antes de retirarla del juego; con un 6+, la unidad enemiga más cercana a ella a 6" o menos sufre 1D6 heridas mortales.

CLAVES DE FACCIÓN: **ZARCILLO DE ENJAMBRE, TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>**
CLAVES: **MONSTRUO, CUERNOS QUITINOSOS, TIRÁNOFEX**



El Tiránofex es una plataforma de armas pesadas andante, de tamaño y resistencia descomunales. Estos organismos guerreros están muy bien acorazados, hasta el punto de ser capaces de enfrentarse cara a cara en un duelo de disparos contra los tanques de batalla más pesados de sus especies presa. Pocos enemigos pueden resistir contra siquiera una sola de estas bestias.



TIRANOCITO

7 POTENCIA

Ciertos atributos de esta miniatura cambian a medida que sufre daño, como se muestra a continuación:

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Tiranocito (8+ heridas restantes)	8"	5+	5+	7	7	15	6	6	4+
	Tiranocito (5-7 heridas restantes)	6"	5+	5+	6	7	N/A	5	6	4+
	Tiranocito (1-4 heridas restantes)	4"	5+	5+	5	7	N/A	4	6	4+

Un Tiranocito está equipado con: 5 escupemuertes; látigos desolladores.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Cañón enredadera	36"	Asalto 1D6	6	-1	1	Área.
Cañón venenoso	36"	Asalto 1D3	8	-3	2	Área.
Escupemuerte	24"	Asalto 3	5	-2	1	-
Látigos desolladores	Combate	Combate	Port.	-2	2	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarle a esta miniatura sus 5 escupemuertes por una de las siguientes opciones: 5 cañones enredaderas; 5 cañones venenosos.

HABILIDADES

Estertores de muerte: Cuando esta miniatura sea eliminada, tira 1D6 antes de retirarla del juego; con un 6+, la unidad enemiga más cercana a ella a 6" o menos sufre 1D3 heridas mortales.

Sembrar desde el aire: Durante el despliegue, esta unidad debe colocarse en lo alto de los cielos en lugar de en el campo de batalla, y ni ella ni las unidades que lleve embarcadas contarán a efectos del límite máximo de unidades de Refuerzo que imponga la misión que estás jugando. Puedes desplegar esta miniatura **TRANSPORTE** en el paso de refuerzos de tu primera, segunda o tercera fase de movimiento, con independencia de las reglas de misión que se apliquen. Las unidades embarcadas en este transporte deben desembarcar inmediatamente después de que haya sido desplegado en el campo de batalla, y deben colocarse a más de 9" de toda miniatura enemiga. Una vez que este transporte haya sido desplegado en el campo de batalla, no podrán embarcar en él más unidades.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una de las siguientes capacidades de transporte:

- 20 miniaturas **INFANTERÍA <FLOTA ENJAMBRE>**. Cada miniatura con un atributo Heridas mayor que 1 ocupa el espacio de 3 miniaturas.
- 1 miniatura **MONSTRUO <FLOTA ENJAMBRE>** con un atributo Heridas de 16 o menos.

CLAVES DE FACCIÓN: **ZARCILLO DE ENJAMBRE, TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>**
CLAVES: **MONSTRUO, VOLAR, TRANSPORTE, TIRANOCITO**

Los Tiranocitos son esporas gigantescas, resistentes al calor para soportar la reentrada atmosférica y con cámaras internas palpitantes y húmedas que transportan progenies de organismos hasta la superficie de un planeta. Una vez que sus pasajeros entran en batalla, el Tiranocito vuelve a elevarse en el cielo para dar caza a sus propias presas.

AEROVORO DEL ENJAMBRE — 8 POTENCIA

Ciertos atributos de esta miniatura cambian a medida que sufre daño, como se muestra a continuación:

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Aerovoro del Enjambre (7+ heridas restantes)	15-40"	3+	3+	6	7	13	4	8	3+
	Aerovoro del Enjambre (4-6 heridas restantes)	15-30"	4+	4+	6	7	N/A	4	8	3+
	Aerovoro del Enjambre (1-3 heridas restantes)	15-20"	5+	5+	6	7	N/A	4	8	3+

Un Aerovoro del Enjambre está equipado con: andanadas de espinas; cañón salivar; tentáclidos; alas afiladas; espuela torácica.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Andanadas de espinas	24"	Asalto 8	5	-1	1	-
Cañón salivar	18"	Asalto 2D6	6	-2	1	Los ataques de esta arma impactan al blanco automáticamente.
Tentáclidos	36"	Asalto 4	7	-3	2	Al atacar con esta arma a una unidad **VEHÍCULO**, una tirada para herir de 4+ sin modificar hiere al blanco automáticamente. Los ataques de esta arma asignados a unidades **AERONAVE** tienen un atributo Daño de 4.
Alas afiladas	Combate	Combate	Port.	-2	2	-
Espuela torácica	Combate	Combate	+3	-4	3	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma, y no puede realizar más de 1 ataque con ella.

HABILIDADES

Depredador aéreo: Al declarar una carga con esta miniatura, solo puedes elegir como blanco(s) a unidades **AERONAVE**. Esta miniatura solo puede ser elegida como blanco de una carga si la unidad que carga puede **VOLAR**. Solo puedes combatir con esta miniatura si hay unidades enemigas que puedan **VOLAR** en su zona de amenaza, y solo puede realizar ataques de combate contra unidades que puedan **VOLAR**. Las unidades enemigas solo pueden realizar ataques de combate contra esta miniatura si pueden **VOLAR**.

Difícil de impactar: Resta 1 a la tirada para impactar de los ataques a distancia contra esta miniatura.

Estertores de muerte: Cuando esta miniatura sea eliminada, tira 1D6 antes de retirarla del juego; con un 6+, la unidad enemiga más cercana a ella a 6" o menos sufre 1D3 heridas mortales.

Instintos depredadores: Suma 1 a la tirada para impactar en ataques de esta miniatura contra unidades que pueden **VOLAR**.

Maniobrable: Cada vez que esta miniatura realice un movimiento normal, avance o retroceda, primero pivota hasta 90° (eso no se cuenta para la distancia que puede mover la miniatura) y luego se mueve en línea recta hacia delante. Durante el movimiento puede pivotar una vez más, en cualquier punto, hasta 90°.

Planear: En tu fase de mando, esta miniatura puede planear. En tal caso, hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, su atributo Movimiento pasa a ser de 15" y pierde las habilidades Depredador aéreo, Difícil de impactar y Maniobrable.

CLAVES DE FACCIÓN: **ZARCILLO DE ENJAMBRE, TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>**
CLAVES: **MONSTRUO, AERONAVE, VOLAR, CUERNOS QUITINOSOS, AEROVORO DEL ENJAMBRE**



El Aerovoro del Enjambre recorre los cielos en busca de aeronaves de combate enemigas. Sus tentáclidos persiguen a las aeronaves enemigas descargando contra ellas pulsaciones bioeléctricas que eliminan su fuerza motriz y las hacen precipitarse en barrena contra el suelo, como pesos muertos. Una vez resuelto esto, se lanza en picado buscando presas terrestres a las que despedazar con su cañón salivar.

ARPÍA

9 POTENCIA



Ciertos atributos de esta miniatura cambian a medida que sufre daño, como se muestra a continuación:

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Arpía (7+ heridas restantes)	15-40"	3+	3+	6	7	13	4	8	3+
	Arpía (4-6 heridas restantes)	15-30"	4+	4+	6	7	N/A	4	8	3+
	Arpía (1-3 heridas restantes)	15-20"	5+	5+	6	7	N/A	4	8	3+

Una Arpía está equipada con: andanadas de espinas; 2 cañones estranguladores; alas afiladas.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Andanadas de espinas	24"	Asalto 8	5	-1	1	-
Cañón estrangulador	36"	Pesada 1D3+3	8	-2	2	Área.
Cañón venenoso pesado	36"	Pesada 3	9	-3	4	-
Alas afiladas	Combate	Combate	Port.	-2	2	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarle a esta miniatura sus 2 cañones estranguladores por 2 cañones venenosos pesados.

HABILIDADES

Depredador aéreo: Al declarar una carga con esta miniatura, solo puedes elegir como blanco(s) a unidades **AERONAVE**. Esta miniatura solo puede ser elegida como blanco de una carga si la unidad que carga puede **VOLAR**. Solo puedes combatir con esta miniatura si hay unidades enemigas que puedan **VOLAR** en su zona de amenaza, y solo puede realizar ataques de combate contra unidades que puedan **VOLAR**. Las unidades enemigas solo pueden realizar ataques de combate contra esta miniatura si pueden **VOLAR**.

Difícil de impactar: Resta 1 a la tirada para impactar de los ataques a distancia contra esta miniatura.

Estertores de muerte: Cuando esta miniatura sea eliminada, tira 1D6 antes de retirarla del juego; con un 6+, la unidad enemiga más cercana a ella a 6" o menos sufre 1D3 heridas mortales.

Maniobrable: Cada vez que esta miniatura realice un movimiento normal, avance o retroceda, primero pivota hasta 90° (eso no se cuenta para la distancia que puede mover la miniatura) y luego se mueve en línea recta hacia delante. Durante el movimiento puede pivotar una vez más, en cualquier punto, hasta 90°.

Planear: En tu fase de mando, esta miniatura puede planear. En tal caso, hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, su atributo Movimiento pasa a ser de 15" y pierde las habilidades Depredador aéreo, Difícil de impactar y Maniobrable.

Quistes de minas espora: Una vez por turno, después de que esta miniatura se haya movido en tu fase de movimiento, puedes elegir una unidad a través de la que haya cruzado o un punto del campo de batalla a través del que haya pasado.

- Si eliges una unidad, tira 6 dados por cada miniatura **VEHÍCULO** o **MONSTRUO** en esa unidad y tira 1 dado por cada otra miniatura en esa unidad (hasta un máximo de 10 dados): por cada 4+, la unidad elegida sufre 1 herida mortal.
- Si eliges un punto del campo de batalla, despliega una nueva unidad **MINAS ESPORA** amiga formada por 3 miniaturas, a 1" o menos del punto elegido y a más de 6" de toda unidad enemiga. Si estás jugando una partida que utiliza un límite de puntos, la nueva unidad no te cuesta puntos de Refuerzos.

CLAVES DE FACCIÓN: **ZARCILLO DE ENJAMBRE, TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>**
CLAVES: **MONSTRUO, AERONAVE, VOLAR, ARPÍA**

Las Arpías son bioformas voladoras cuya agilidad natural les permite superar en maniobra a la mayoría de naves de combate de las presas. A menudo, las Arpías forman parte de las primeras oleadas de una invasión, barriendo a los aterrados defensores con su munición orgánica y a continuación lanzándose en picado para atacarles cuerpo a cuerpo.

QUISTESPORA

6 POTENCIA

Ciertos atributos de esta miniatura cambian a medida que sufre daño, como se muestra a continuación:

Nº.	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Quistespora (6+ heridas restantes)	-	5+	5+	7	7	10	6	6	4+
	Quistespora (3-5 heridas restantes)	-	5+	6+	6	7	N/A	5	6	4+
	Quistespora (1-2 heridas restantes)	-	5+	6+	5	7	N/A	4	6	4+

Una Quistespora está equipada con: 5 escupemuertes; látigos desolladores.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Cañón enredadera	36"	Asalto 1D6	6	-1	1	Área.
Cañón venenoso	36"	Asalto 1D3	8	-3	2	Área.
Escupemuerte	24"	Asalto 3	5	-2	1	-
Látigos desolladores	Combate	Combate	Port.	-2	2	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarle a esta miniatura sus 5 escupemuertes por una de las siguientes opciones: 5 cañones enredaderas; 5 cañones venenosos.

HABILIDADES

Estertores de muerte: Cuando esta miniatura sea eliminada, tira 1D6 antes de retirarla del juego; con un 6+, la unidad enemiga más cercana a ella a 6" o menos sufre 1D3 heridas mortales.

Organismo bombardero: Durante el despliegue, al desplegar esta miniatura, puedes colocarla en cualquier punto del campo de batalla que esté a más de 12" de la zona de despliegue enemiga y de toda miniatura enemiga.

Repetidor sináptico: Si esta miniatura está a 12" o menos de una unidad **SINAPSIS <FLOTA ENJAMBRE>** amiga (excepto miniaturas **QUISTESPORA**), esta miniatura gana la clave **SINAPSIS** y la habilidad Sinapsis (pág. 86).

Sembrar esporas: Esta unidad puede realizar la siguiente acción:

Sembrar esporas (Acción): Al inicio de tu fase de movimiento, una miniatura **QUISTESPORA** de tu ejército puede empezar a realizar esta acción. La acción se completará al final de esa fase. Cuando se complete, despliega en el campo de batalla una nueva unidad **MINAS ESPORA** amiga formada por 6 miniaturas, o una nueva unidad **ESPORAS MUCÓLIDAS** amiga formada por 1 miniatura. En ambos casos, la nueva unidad debe desplegarse a más de 6" de toda unidad enemiga y completamente a 18" o menos de esta miniatura. Si estás jugando una partida que utiliza un límite de puntos, la nueva unidad no te cuesta puntos de Refuerzos.

CLAVES DE FACCIÓN: **ZARCILLO DE ENJAMBRE, TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>**
CLAVES: **MONSTRUO, QUISTESPORA**



Lanzadas desde la órbita, las Quistesporas caen sobre la superficie del mundo presa y enseguida empiezan a escupir bancos de Esporas Mucólidas por sus chimeneas vivientes, a la vez que se defienden de los enemigos que se les acercan demasiado disparando contra ellos andanadas de proyectiles orgánicos con sus cañones injertados.

PERFILES DE ARMAS

Abajo encontrarás los perfiles de todas las armas con las que pueden equiparse las miniaturas Tiránidos. Ten en cuenta que algunas armas tienen la habilidad Área, que se detalla en el Libro básico de Warhammer 40,000.

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Andanadas de espinas	24"	Asalto 8	5	-1	1	-
Aullido bioplásmico	18"	Asalto 1D6	8	-4	1	Área.
Bioplasma	12"	Asalto 1D3	6	-3	1	Área.
Cañón bioplásmico	36"	Pesada 1D3+6	8	-4	3	Área.
Cañón de choque	36"	Asalto 2	7	-2	3	Al atacar con esta arma a cualquier unidad VEHÍCULO, una tirada para herir de 4+ sin modificar hiere con éxito al blanco y le inflige 1 herida mortal además del daño normal.
Cañón empalador	24"	Pesada 3	6	-2	2	Esta arma puede elegir como blanco unidades no visibles para el portador, siempre y cuando sean visibles para una miniatura SINAPSIS <FLOTA ENJAMBRE> amiga. El blanco no se beneficia de cobertura ligera contra ataques de esta arma.
Cañón enredadera	36"	Asalto 1D6	6	-1	1	Área.
Cañón estrangulador	36"	Pesada 1D3+3	8	-2	2	Área.
Cañón quebrantador	48"	Pesada 3	14	-4	1D6+4	-
Cañón salivar	18"	Asalto 2D6	6	-2	1	Los ataques de esta arma impactan al blanco automáticamente.
Cañón venenoso	36"	Asalto 1D3	8	-3	2	Área.
Cañón venenoso pesado	36"	Pesada 3	9	-3	4	-
Colmena perforacarne	24"	Asalto 30	5	-1	1	-
Dardos dorsales	6"	Asalto 5	5	0	1	-
Devorador	18"	Asalto 5	4	0	1	-
Devorador con sanguijuelas roecerebros	18"	Asalto 6	6	0	1	-
Devorador Termagante	18"	Asalto 2	3	0	1	-
Escupedardos	6"	Pistola 4	2	0	1	-
Escupemuerte	24"	Asalto 3	5	-2	1	-
Escupemuerte con gusanos ácidos	24"	Asalto 3	7	-3	1	-
Lanzadardos	12"	Pistola 2	5	-1	1	-
Lanzadardos Termagante	12"	Pistola 2	3	0	1	-
Lanzadardos torácico	12"	Pistola 2	5	-1	1	-
Lanzaminas espora	48"	Pesada 1D3	*	*	*	Esta arma puede elegir como blanco a unidades que no sean visibles para el portador, siempre y cuando sean visibles para una miniatura SINAPSIS <FLOTA ENJAMBRE> amiga. Al atacar con esta arma, si se obtiene un impacto el blanco sufre 1 herida mortal y la secuencia de ataque termina.
Látigos tóxicos enormes (disparo)	8"	Asalto 2D6	Port.	-2	1	Al atacar con esta arma a una unidad que no sea VEHÍCULO o TITÁNICA, una tirada para herir de 2+ sin modificar siempre tiene éxito.
Lengua prensil	12"	Asalto 1	6	-3	3	Al elegir blanco para esta arma, puedes ignorar la regla ¡Cuidado, señor!.
Perforacarne	18"	Asalto 1	5	-1	1	-
Púas condensadoras de pulsación bioeléctrica	12"	Asalto 8	5	-2	1	-
Pulsación bioeléctrica	12"	Asalto 8	5	0	1	-
Racha llameante	Antes de elegir blancos, escoge uno de los siguientes perfiles con el que atacar.					
- Rociada ardiente	12"	Asalto 1D6	6	-2	2	Los ataques de esta arma impactan al blanco automáticamente.
- Piroesputo	18"	Asalto 2D6	4	-1	1	Los ataques de esta arma impactan al blanco automáticamente.
Rociada de ácido	18"	Pesada 1D6+6	6	-3	2	Los ataques de esta arma impactan al blanco automáticamente.
Tentáclidos	36"	Asalto 4	7	-3	2	Al atacar con esta arma a una unidad VEHÍCULO, una tirada para herir de 4+ sin modificar hiere al blanco automáticamente. Los ataques de esta arma asignados a unidades AERONAVE tienen un atributo Daño de 4.

ARMAS DE COMBATE	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Alas afiladas	Combate	Combate	Port.	-2	2	-
Cuchillahueso	Combate	Combate	Port.	-1	2	-
Cuchilla trilladora	Combate	Combate	4	-1	1	Cuando el portador combate, realiza 3 ataques adicionales con esta arma, y no puede realizar más de 3 ataques con ella.
Dúo de espadahuesos	Combate	Combate	+2	-2	2	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.
Espadahueso	Combate	Combate	+2	-2	2	-
Espadahueso monstruosa	Combate	Combate	+3	-4	3	-
Espolón de Asesino Aullante	Combate	Combate	Port.	-3	3	-
Espolones de Tirano	Combate	Combate	Port.	-3	1	Cuando el portador combate, realiza 2 ataques adicionales con esta arma.
Espuela torácica	Combate	Combate	+3	-4	3	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma, y no puede realizar más de 1 ataque con ella.
Extremidades poderosas	Combate	Combate	Port.	-1	2	-
Fauces voraces	Combate	Combate	Port.	-1	2	Al atacar con esta arma, haz 3 tiradas para impactar en lugar de 1.
Garra afilada	Combate	Combate	Port.	-1	1	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.
Garra afilada de Cárnifex	Combate	Combate	Port.	-3	3	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.
Garra afilada monstruosa	Combate	Combate	Port.	-3	2	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.
Garras aceradas	Combate	Combate	+1	-4	1	-
Garras afiladas de Mawloc	Combate	Combate	Port.	-1	1	-
Garras afiladas de Trigón	Combate	Combate	Port.	-3	2	-
Garras afiladas enormes	Al atacar con esta arma, elige uno de los siguientes perfiles para realizar cada ataque.					
- Barrido	Combate	Combate	Port.	-3	2	Al atacar con este perfil, haz 2 tiradas para impactar en lugar de 1.
- Golpe	Combate	Combate	+3	-4	2D3	-
Garras de Hormagante	Combate	Combate	Port.	-1	1	-
Garras de Mántifex	Combate	Combate	Port.	-2	1	-
Garras excavadoras	Combate	Combate	x2	-3	1D3+3	-
Garras trituradoras enormes	Combate	Combate	x2	-5	1D3+3	-
Garras y espolones de Genestealer	Combate	Combate	Port.	-3	1	-
Garras y espolones de Líctor	Combate	Combate	Port.	-3	2	-
Garras y espolones de Líder de Progenie	Combate	Combate	Port.	-3	2	Al atacar con esta arma, puedes repetir la tirada para herir. Además, con una tirada para herir de 6 sin modificar, dicho ataque tiene un atributo FP de -5.
Garra trituradora	Combate	Combate	+3	-3	2	-
Garra trituradora de Cárnifex	Combate	Combate	+4	-3	1D3+3	-
Garra trituradora monstruosa	Combate	Combate	+4	-3	1D3+2	-
Látigos desolladores	Combate	Combate	Port.	-2	2	-
Látigos tóxicos	Combate	Combate	Port.	-1	1	Al atacar con esta arma a una unidad que no sea **VEHÍCULO** o **TITÁNICA**, una tirada para herir de 2+ sin modificar siempre tiene éxito.
Látigos tóxicos enormes (combate)	Combate	Combate	Port.	-2	1	Al atacar con esta arma a una unidad que no sea **VEHÍCULO** o **TITÁNICA**, una tirada para herir de 2+ sin modificar siempre tiene éxito.
Mazahueso	Combate	Combate	+1	-2	2	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma, y no puede realizar más de 1 ataque con ella.
Ovipositor enredadera	Combate	Combate	+1	-1	1	Infección parasitaria (pág. 108). Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma, y no puede realizar más de 1 ataque con ella.
Patas con garras	Combate	Combate	Port.	-2	1	-
Púa tóxica	Combate	Combate	Port.	-3	2	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma, y no puede realizar más de 1 ataque con ella.
Puños aporreadores	Combate	Combate	+1	-3	1	-
Puños de púas quitinosas	Combate	Combate	+1	-1	1	-
Sablehuesos	Combate	Combate	+1	-4	3	-

VALORES EN PUNTOS

Puedes usar esta sección para determinar el valor en puntos (ptos.) de cada unidad de tu ejército. Cada entrada lista el tamaño de unidad (cuántas miniaturas pueden formarla) y cuántos puntos cuesta la unidad. Si una entrada tiene un coste de unidad de "*x* ptos./mini.", el coste de la unidad será de *x* puntos por cada miniatura que la forme. También deberás sumar el coste en puntos de las armas y equipo que aparezcan listados en la entrada de esa unidad (las armas y equipo que no estén listados no tienen coste adicional). Algunas armas y equipo figuran como "+*x* ptos./unidad". En esos casos, en lugar de costar *x* puntos por cada miniatura equipada con ello, solo sumas el coste una vez, sin importar cuántas miniaturas tenga la unidad.

 C.G.

Líder de Progenie (pág. 92)
Tamaño de unidad ... 1 miniatura
Coste de unidad ... 120 ptos.

Neurótropo (pág. 92)
Tamaño de unidad ... 1 miniatura
Coste de unidad ... 100 ptos.

Señor de la Horda (pág. 91)
Tamaño de unidad ... 1 miniatura
Coste de unidad ... 220 ptos.

Tervigon (pág. 94)
Tamaño de unidad ... 1 miniatura
Coste de unidad ... 215 ptos.
- Glándulas de adrenalina ... +10 ptos.
- Glándulas de toxinas ... +5 ptos.

Tiránido Primus (pág. 93)
Tamaño de unidad ... 1 miniatura
Coste de unidad ... 85 ptos.
- Garras garfio ... +5 ptos.
- Glándulas de adrenalina ... +5 ptos.
- Glándulas de toxinas ... +5 ptos.

Tirano de Enjambre (pág. 90)
Tamaño de unidad ... 1 miniatura
Coste de unidad ... 160 ptos.
- Cañón estrangulador ... +10 ptos.
- Cañón venenoso pesado ... +15 ptos.
- Glándulas de adrenalina ... +15 ptos.
- Glándulas de toxinas ... +5 ptos.

Tirano de Enjambre Alado (pg 89)
Tamaño de unidad ... 1 miniatura
Coste de unidad ... 190 ptos.
- Cañón estrangulador ... +10 ptos.
- Cañón venenoso pesado ... +15 ptos.
- Glándulas de adrenalina ... +15 ptos.
- Glándulas de toxinas ... +5 ptos.

Trigón Primus (pág. 95)
Tamaño de unidad ... 1 miniatura
Coste de unidad ... 175 ptos.
- Glándulas de adrenalina ... +15 ptos.
- Glándulas de toxinas ... +10 ptos.

Viejo Un Ojo (pág. 96)
Tamaño de unidad ... 1 miniatura
Coste de unidad ... 220 ptos.

TROPAS

Gárgolas (pág. 99)
Tamaño de unidad ... 10-20 miniaturas
Coste de unidad ... 8 ptos./mini

Guerreros Tiránidos (pág. 97)
Tamaño de unidad ... 3-9 miniaturas
Coste de unidad ... 25 pto.s/mini
- Cañón enredadera ... +5 ptos.
- Cañón venenoso ... +5 ptos.
- Garras garfio ... +5 ptos./unidad
- Glándulas de adrenalina ... +15 ptos./unidad
- Glándulas de toxinas ... +10 ptos./unidad

Hormagantes (pág. 98)
Tamaño de unidad ... 10-30 miniaturas
Coste de unidad ... 8 ptos./mini
- Glándulas de adrenalina ... +2 ptos.
- Glándulas de toxinas ... +1 pto.

Termagantes (pág. 98)
Tamaño de unidad ... 10-30 miniaturas
Coste de unidad ... 7 ptos./mini
- Devorador Termagante ... +1 pto.
- Glándulas de adrenalina ... +1 pto.
- Glándulas de toxinas ... +1 pto.

ÉLITE

Genestealers (pág. 106)
Tamaño de unidad ... 5-10 miniaturas
Coste de unidad ... 16 ptos./mini
- Caparazón extendido ... +1 pto.
- Glándulas de toxinas ... +3 ptos.
- Nodo de infestación ... +20 ptos.

Guardia Tiránida (pág. 101)
Tamaño de unidad ... 3-6 miniaturas
Coste de unidad ... 40 ptos./mini
- Garra trituradora ... +10 ptos.
- Glándulas de adrenalina ... +15 ptos./unidad
- Glándulas de toxinas ... +10 ptos./unidad

Harúspex (pág. 104)
Tamaño de unidad ... 1 miniatura
Coste de unidad ... 170 ptos.

Líctor (pág. 102)
Tamaño de unidad ... 1 miniatura
Coste de unidad ... 70 ptos.

Maleceptor (pág. 103)
Tamaño de unidad ... 1 miniatura
Coste de unidad ... 170 ptos.

Muerte Silenciosa (pág. 102)
Tamaño de unidad ... 1 miniatura
Coste de unidad ... 95 ptos.

Piróvoro (pág. 104)
Tamaño de unidad ... 1-3 miniatura
Coste de unidad ... 30 ptos./mini

Toxicreno (pág. 100)
Tamaño de unidad ... 1 miniatura
Coste de unidad ... 150 ptos.

Venóntropos (pág. 105)
Tamaño de unidad ... 3-6 miniaturas
Coste de unidad ... 35 ptos./mini

Zoántropos (pág. 105)
Tamaño de unidad ... 3-6 miniaturas
Coste de unidad ... 50 ptos./mini

ATAQUE RÁPIDO

Enjambres Devoradores (pág. 107)
Tamaño de unidad .... 3-9 miniaturas
Coste de unidad .... 15 ptos./mini
- Escupedardos............ +10 ptos./unidad

Esporas Mucólidas (pág. 111)
Tamaño de unidad .... 1-3 miniaturas
Coste de unidad............ 20 ptos./mini

Mántifex (pág. 107)
Tamaño de unidad .... 3-9 miniaturas
Coste de unidad .... 30 ptos./mini

Mawloc (pág. 109)
Tamaño de unidad .... 1 miniatura
Coste de unidad .... 125 ptos.
- Glándulas de adrenalina............ +10 ptos.
- Glándulas de toxinas............ +10 ptos.

Minas Espora (pág. 111)
Tamaño de unidad .... 3-9 miniaturas
Coste de unidad............ 10 ptos./mini

Parásito de Mortrex (pág. 108)
Tamaño de unidad .... 1 miniatura
Coste de unidad............ 80 ptos.

Trigón (pág. 110)
Tamaño de unidad .... 1 miniatura
Coste de unidad .... 145 ptos.
- Glándulas de adrenalina............ +15 ptos.
- Glándulas de toxinas............ +10 ptos.

APOYO PESADO

Asesinos Aullantes (pág. 114)
Tamaño de unidad .... 1-3 miniaturas
Coste de unidad .... 115 ptos./mini
- Glándulas de adrenalina............ +10 ptos.
- Glándulas de toxinas............ +5 ptos.
- Quistes de esporas .... +15 ptos.

Bióvoros (pág. 112)
Tamaño de unidad .... 1-3 miniaturas
Coste de unidad .... 45 ptos./mini

Cárnifex (pág. 113)
Tamaño de unidad .... 1-3 miniaturas
Coste de unidad............ 100 ptos./mini
- Bioplasma............ +10 ptos.
- Cañón estrangulador............ +10 ptos.
- Cañón venenoso pesado............ +10 ptos.
- Colmillos............ +5 ptos.
- Cuchilla trilladora............ +5 ptos.
- Dardos dorsales............ +5 ptos.
- Devorador con sanguijuelas roecerebros .... +5 ptos.
- Escupemuerte con gusanos ácidos... +5 ptos.
- Fauces ácidas............ +5 ptos.
- Garra trituradora de Cárnifex .... +5 ptos.
- Glándulas de adrenalina............ +10 ptos.
- Glándulas de toxinas............ +5 ptos.
- Mazahueso............ +5 ptos.
- Púas quitinosas .... +5 ptos.
- Sentidos mejorados............ +10 ptos.
- Quistes de esporas .... +15 ptos.

Espaldaespinadas (pág. 115)
Tamaño de unidad .... 1-3 miniaturas
Coste de unidad............ 115 ptos./mini
- Cañón estrangulador............ +10 ptos.
- Cuchilla trilladora............ +5 ptos.
- Dardos dorsales............ +5 ptos.
- Glándulas de adrenalina............ +10 ptos.
- Glándulas de toxinas............ +5 ptos.
- Sentidos mejorados............ +10 ptos.

Exocrino (pág. 112)
Tamaño de unidad .... 1 miniatura
Coste de unidad............ 170 ptos.

Guardia de Enjambre (pág. 116)
Tamaño de unidad .... 3-6 miniaturas
Coste de unidad .... 50 ptos./mini
- Cañón empalador .... +10 ptos.
- Glándulas de adrenalina............ +5 ptos.
- Glándulas de toxinas............ +5 ptos.

Tiránofex (pág. 117)
Tamaño de unidad .... 1 miniatura
Coste de unidad............ 170 ptos.
- Cañón quebrantador............ +20 ptos.
- Glándulas de adrenalina............ +10 ptos.
- Glándulas de toxinas............ +5 ptos.
- Rociada de ácido............ +5 ptos.

TRANSPORTES DEDICADOS

Tiranocito (pág. 118)
Tamaño de unidad .... 1 miniatura
Coste de unidad .... 100 ptos.
- Cañón enredadera............ +5 ptos.
- Cañón venenoso............ +10 ptos.

VOLADORES

Aerovoro del Enjambre (pág. 119)
Tamaño de unidad .... 1 miniatura
Coste de unidad .... 150 ptos.

Arpía (pág. 120)
Tamaño de unidad .... 1 miniatura
Coste de unidad .... 160 ptos.
- Cañón venenoso pesado............ +5 ptos.

FORTIFICACIONES

Quistespora (pág. 121)
Tamaño de unidad .... 1 miniatura
Coste de unidad .... 95 ptos.
- Cañón enredadera............ +5 ptos.
- Cañón venenoso............ +10 ptos.

Fisiologías adaptativas (págs 66-67)
Biología endurecida .... +15 ptos.
Instintos depredadores............ +15 ptos.
Mejora sináptica............ +10 ptos.
Munición voraz .... +15 ptos.
Precognición sensorial............ +20 ptos.
Reflejos latigantes............ +15 ptos.
Reservas enfurecidas............ +25 ptos.
Simbiosis dérmica .... +25 ptos.

GLOSARIO

A continuación tienes un glosario con los términos usados en este códex.

Adaptaciones de flota enjambre (pág. 52): Habilidad de destacamento para destacamentos **ZARCILLO DE ENJAMBRE**.

Alcance de enlace sináptico (pág. 87): El alcance dentro del cual pueden usarse muchas habilidades Tiránidas durante la fase de mando, y también el alcance dentro del cual operan los poderes psíquicos. Puede aumentarse extendiendo a las miniaturas **SINAPSIS** en el campo de batalla.

Biomorfologías (pág. 60): Pueden combinarse para crear tus propias Adaptaciones de flota enjambre o reemplazar la Versatilidad de una flota enjambre al inicio de la partida, mediante la regla Hiperadaptación. En este Codex se describen tres tipos de biomorfologías: de caza, de acecho y de alimentación.

Bioartefacto reliquia de flota enjambre (pág. 52): Un bioartefacto reliquia asociado con una flota enjambre específica. Estos solo están disponibles para las miniaturas **PERSONAJE** que forman parte de un destacamento de flota enjambre (y solo si dichas miniaturas, y tu **SEÑOR DE LA GUERRA**, pertenecen a la flota enjambre asociada).

Destacamento de flota enjambre (pág. 52): Un destacamento de flota enjambre en el que todas las unidades **ZARCILLO DE ENJAMBRE** que pertenecen a una flota enjambre pertenecen a la misma.

Destacamento ZARCILLO DE ENJAMBRE (pág. 51): Un destacamento de un ejército Veterano en el que todas las miniaturas tienen la clave **ZARCILLO DE ENJAMBRE** (excepto las miniaturas con la clave **SIN FACCIÓN**).

Estratagema de flota enjambre (pág. 52): Una estratagema ascoaiada con una flota enjambre específica. Estas estratagemas solo están disponibles si tu ejército incluye un destacamento que pertenece a la flota enjambre asociada. Todas las estratagemas de flota enjambre tienen el descriptor "Tiránidos".

Etiqueta de estratagema: Las etiquetas de una estratagema figuran debajo de su título y pueden incluir: Tiránidos; Táctica de batalla; Hazaña épica; Ardid estratégico; Requisición; Equipo. Una misma estratagema puede tener más de una etiqueta; por ejemplo, una estratagema "Tiránidos – Equipo" tiene tanto la etiqueta Tiránidos como la etiqueta Equipo.

Fisiologías adaptativas (pág. 66): Una mejora única que pueden recibir las miniaturas **MONSTRUO ZARCILLO DE ENJAMBRE** (excepto personajes con nombre).

Flota enjambre (pág. 52): Las unidades **TIRÁNIDOS** con la clave **<FLOTA ENJAMBRE>** pertenecen a una flota enjambre. Cuando incluyes a una de tales unidades en tu ejército, debes sustituir esta clave por una clave de flota enjambre de tu elección.

Hiperadaptación (pág. 51): Al inicio de la partida, esta regla te permite cambiar la Versatilidad de tu Adaptación de flota enjambre por una Biomorfología específica.

Imperativo sináptico (pág. 88): Una habilidad que pueden obtener las miniaturas **SINAPSIS** de tu ejército al inicio de una ronda de batalla y que dura hasta el final de dicha ronda de batalla. Los imperativos sinápticos disponibles dependen de qué unidades **SINAPSIS** haya en tu ejército y en el campo de batalla. Solo puede elegirse una habilidad de Imperativo sináptico por ronda de batalla, y no se puede elegir el mismo Imperativo sináptico más de una vez por batalla.

Objetivos secundarios de Zarcillo de enjambre pág 72): Objetivos secundarios adicionales que pueden ser usados en ciertos packs de misiones de juego equilibrado, si todos los destacamentos de tu ejército son destacamentos **ZARCILLO DE ENJAMBRE**.

Organismos infrecuentes (pág. 51): Una habilidad de destacamento para destacamentos **ZARCILLO DE ENJAMBRE**.

Pertenencia a una flota enjambre: La flota enjambre a la que pertenece una unidad puede expresarse indistintamente diciendo que la unidad "pertenece a", "proviene de," o "es de" la flota enjambre en cuestión. Una unidad pertenece a una flota enjambre si tiene el nombre de dicha flota enjambre listado en su apartado de Claves de facción.

Puedes cambiarle a cualquier número de miniaturas el arma A por el arma B: Cuando esta opción de equipo sea elegida para una unidad, puedes elegir a cualquier número de miniaturas de esa unidad que vayan equipadas con el arma A y cambiársela por el arma B. Es posible cambiarle el arma en cuestión solo a algunas de las miniaturas de esa unidad y no a otras.

Puntos de biomasa (pág. 75): Un recurso que gana una fuerza de cruzada Tiránida cuando devora un mundo.

Puntos de Resistencia aplastada (pág. 75): Un recurso que gana una fuerza de cruzada Tiránida cuando devora un mundo.

Rasgo de Señor de la guerra de flota enjambre (pág. 52): Un rasgo de Señor de la guerra asociado a una flota enjambre específica. Estos rasgos solo están disponibles para **SEÑORES DE LA GUERRA** que formen parte de un destacamento de flota enjambre (y solo si pertenecen a la flota enjambre asociada).

Reliquias bioartefacto (pág. 70): Un tipo de reliquias que pueden recibir las miniaturas **PERSONAJE ZARCILLO DE ENJAMBRE**.

Tipo de poder psíquico: El tipo al que pertenece un poder psíquico aparece destacado en **negrita** al inicio de sus reglas. En este Códex se describen tres tipos de poderes psíquicos: Bendición, Maldición y Fuego brujo.

Unidad <FLOTA ENJAMBRE>: Una unidad que pertenece a una flota enjambre y tiene el nombre de una flota enjambre como clave de facción en su hoja de datos.

Versatilidad (pág. 51): La parte de una Adaptación de flota enjambre que puede intercambiarse mediante la regla Hiperadaptación.

REFERENCIA

Esta sección incluye un resumen de puntos de diversas reglas de Tiránidos.

ALCANCE DE ENLACE SINÁPTICO (PÁG. 87)

- Una unidad o miniatura está dentro del alcance de Enlace sináptico de esta miniatura si se encuentra a 12" o menos de esta miniatura o a 12" o menos de cualquier unidad **SINAPSIS <FLOTA ENJAMBRE>** amiga que a su vez se encuentre dentro del alcance de Enlace sináptico de esta miniatura.

CLAVE <FLOTA ENJAMBRE> (PÁG. 52)

- Cuando incluyas una unidad con la clave **<FLOTA ENJAMBRE>**, indica a qué flota enjambre pertenece.
- Reemplaza todas las menciones de la clave **<FLOTA ENJAMBRE>** en la hoja de datos de la unidad, si las hay, por el nombre de la flota enjambre a la que pertenece la unidad.

FISIOLOGÍA ADAPTATIVA (PÁG. 66)

- Si tu ejército es Veterano, puedes mejorar las miniaturas **MONSTRUO ZARCILLO DE ENJAMBRE** añadiéndoles una Fisiología adaptativa.
- Esto aumenta la Potencia de la unidad así como su coste en puntos.
- Una miniatura no puede tener más de una Fisiología adaptativa.
- Tu ejército no puede contener más de una miniatura con la misma Fisiología adaptativa.
- Los ejércitos de cruzada deben usar la requisición Fisiología adaptativa para poder tener Fisiologías adaptativas.
- Los personajes con nombre no pueden tener Fisiologías adaptativas.

HABILIDADES DE DESTACAMENTO (PÁG. 51)

- Los destacamentos **ZARCILLO DE ENJAMBRE** ganan la habilidad Organismos infrecuentes.
- Las unidades **ZARCILLO DE ENJAMBRE** en destacamentos **ZARCILLO DE ENJAMBRE** ganan la habilidad Adaptaciones de flota enjambre.
- Las unidades de Tropas en destacamentos **ZARCILLO DE ENJAMBRE** ganan la habilidad Asegurar objetivo (esta habilidad se describe en el Libro básico de Warhammer 40,000).

IMPERATIVO SINÁPTICO (PÁG. 88)

- Los Imperativos sinápticos solo se aplican si todas las miniaturas de tu ejército tienen la clave **ZARCILLO DE ENJAMBRE** (salvo miniaturas **SIN FACCIÓN**) y pertenecen a la misma flota enjambre.
- Al inicio de la ronda de batalla, elige un imperativo sináptico de una unidad de tu ejército que esté en el campo de batalla y que no hayas elegido para esta partida.
- Hasta el final de la ronda de batalla, las miniaturas **SINAPSIS** de tu ejército ganan una nueva habilidad basada en el Imperativo sináptico que ha sido elegido.

MASAS INTERMINABLES (PÁG. 86)

- Las miniaturas con esta habilidad pueden combatir si, en el momento de que su unidad combata, se encuentran dentro de la zona de amenaza de alguna unidad enemiga, o a 2½" o menos de alguna unidad enemiga.
- Si cualesquiera otra reglas fueran a reducir la distancia a la que pueden combatir las miniaturas de esta unidad, ni dichas reglas ni esta regla tienen efecto.

MUERTE DESDE ABAJO (PÁG. 86)

- Durante el despliegue, puedes colocar a esta unidad bajo tierra en lugar de desplegarla en el campo de batalla.
- A partir de ahí, la unidad podrá llegar al campo de batalla durante el paso de refuerzos de una de tus fases de movimiento.
- Cuando la unidad llegue al campo de batalla, despliégala en el campo de batalla a más de 9" de toda miniatura enemiga.

ORGANISMOS INFRECUENTES (PÁG. 51)

- Si tu ejército es Veterano, por cada destacamento que tengas con esta habilidad, dicho destacamento no puede contener más de una miniatura **TIRANO DE ENJAMBRE**.

PUNTOS DE BIOMASA (PÁG. 75)

- Al devorar un mundo durante una cruzada, cada uno de los pasos de la destrucción de dicho mundo requiere cierta cantidad de puntos de Biomasa para ser completado. Esto representa la cantidad de biomasa que tu fuerza ha consumido de ese planeta.

PUNTOS DE RESISTENCIA APLASTADA (PÁG. 75)

- Al devorar un mundo durante una cruzada, cada uno de los pasos de la destrucción de dicho mundo requiere cierta cantidad de puntos de resistencia aplastada para ser completado. Esto representa la cantidad de presencia enemiga que necesitas destruir en ese planeta.

SINAPSIS (PÁG. 86)

- Habilidad de aura. Las unidades **<FLOTA ENJAMBRE>** amigas a 6" o menos superan automáticamente los chequeos de Moral.

SOMBRA EN LA DISFORMIDAD (PÁG. 86)

- Habilidad de aura. Resta 1 a los chequeos psíquicos de las unidades enemigas a 18" o menos, y dichas unidades sufren 1 herida mortal adicional debido a Peligros de la disformidad.





¡EL GRAN DEVORADOR!

Las flotas enjambre tiránidas son enjambres depredadores que fluyen desde más allá del borde galáctico para devorar toda la vida. Desde las cuchillas quitinosas y las armas parasitarias que empuñan hasta las vastas naves colmena que los transportan por las estrellas, todo es orgánico en ellos. Como un enjambre interminable de insectos, cada organismo individual recibe un propósito unificado por los imperativos de una vasta e inefable conciencia alienígena conocida como mente enjambre. Es una presencia divina y depredadora, una metainteligencia alienígena con un único e inquebrantable objetivo: alimentarse. A medida que las flotas enjambre se adentran en la galaxia, despojan un mundo tras otro de toda biomasa, dejando a su paso rocas sin atmósfera. La asfixiante mortaja psíquica conocida como la Sombra en la disformidad se extiende ante ellos, aislando cada nuevo mundo y sembrando el terror entre sus defensores antes de que caigan los enjambres invasores. Cuando los Tiránidos atacan lo hacen en un número imparable, desatando bioarmas de pesadilla sobre sus víctimas y no cesando la caza hasta que todo ser vivo que se les opone es asesinado y devorado.

EN EL INTERIOR ENCONTRARÁS:

La historia del ataque de los Tiránidos a la galaxia, junto con detalles sobre las monstruosas formas en las que la Mente enjambre guerrea con sus presas.



Una inspiradora y monstruosa galería de miniaturas Citadel pintadas por expertos que muestra los diferentes colores de las flotas enjambre de los Tiránidos y los monstruosos organismos guerreros que componen sus enjambres invasores.

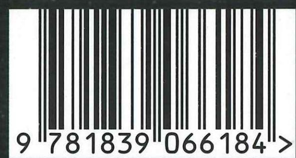


Una amplia gama de hojas de datos que proporcionan todas las reglas que necesitas para poder utilizar tus miniaturas tiránidas en el campo de batalla.



Reglas adicionales para todo el ejército basadas en las sinapsis y una sección de Cruzada que permite a tus Tiránidos devorar los mundos que se encuentran ante ellos con garras y dientes.

ISBN 978-1-83906-618-4



DISEÑADO EN REINO UNIDO

IMPRESO POR C&C EN CHINA

03 03 01 06 009

Un suplemento para



Necesitarás un ejemplar de las reglas de Warhammer 40,000 para usar el contenido de este libro



Games Workshop Limited.
Willow Road, Nottingham,
NG7 2WS, UK

WARHAMMER.COM